GAME OVER

NEW LOOK

● Nr.2 ● ANUL I ● MAI 1996 ● PRET 5000 lei

STAR TREK "A FINAL UNITY"

Generația Următoare





THE DIG Soluție completă

Mechwarrior II "The Clans"

Onoarea celor de la Activision

Read me: ORIGIN

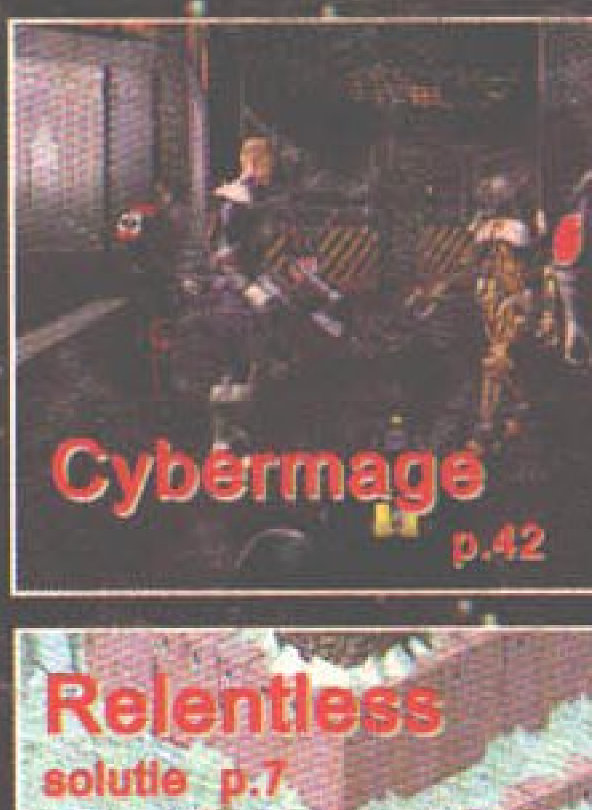
Trecut, prezent și viitor...

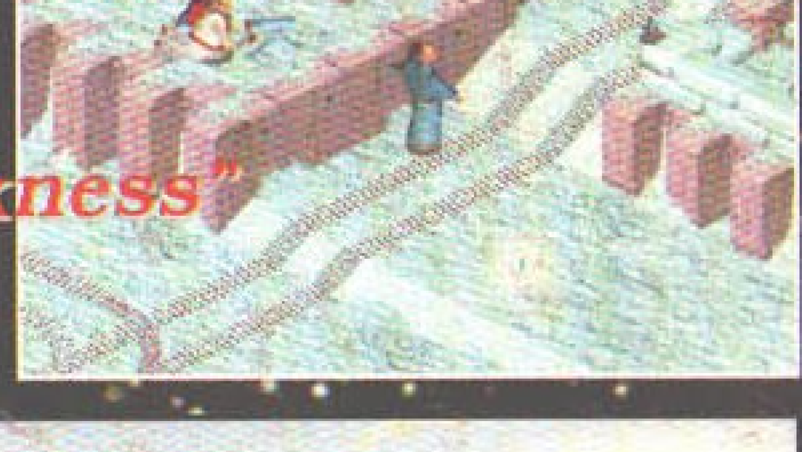
WARCRAFT II "The Tides Of Darkness"

Mai bun decât ne așteptam?

CONCURS:

Câștigați un CD-ROM 4x Pioneer







TOP "GAME OVER"

QUEST		ROLE-PLAY	
Secret of Monkey Island	*Lucas Arts*	Anvil Of Dawn	*New World Computing*
Space Quest IV	*Sierra*	Ultima Underworld I, II	*Looking Glass / Origin*
Indiana Jones IV	*Lucas Arts*	Eye of the Beholder II, I, III	*SSI*
The Dig	*Lucas Arts*	Ultima VII, VIII	*Origin*
Eternam	*Infogrames*	Lands of Lore	*Westwood*
Spellcasting 301	*Legend Entertainment*	Might & Magic	*New World Computing*
Woodruff	*Sierra*	Elvira Mistress of the Dark	*Accolade*

ARCADE		STRATEGIE	
Xenon 2	*Bitmap Brothers*	Command & Conquer	*Westwood*
Abuse	*Crack Dot Com*	Steel Panters	*Strategic Simulations Inc*
Wetlands	*Hypnotyx / New World Computing*	Warcraft II	*Blizzard*
Chaos Engine	*Bitmap Brothers*	UFO I + II	*Microprose*
Raptor	*Apogee*	Dune II	*Westwood*
Tubular Worlds	*Dongleware*	Reunion	*Grand Slam*
Flying Tigers	*Ticsoft*	Panzer General	*Strategic Simulations Inc*

ACȚIUNE		SIMULATOARE	
Bioforge	*Origin*	Flight Unlimited	*Looking Glass*
Crusader: No Remorse	*Origin*	US Navy Fighters	*Electronic Arts*
Alien Odissey	*Argonaut*	The Need for Speed	*Pioneer / Electronic Arts*
Magic Carpet II	*Bullfrog*	Armored Fist	*Nova Logic*
Fade to Black	*Delphine Software*	Apache Longbow	*Digital Integration*
CyberMage	*Origin*	TFX	*Ocean*
Cyberia	*Xatrix*	Comanche vs. Warewolf	*Nova Logic*

LOGICĂ		ALTE	
Lemmings 3	*Psygnosis*	System Shock	*Origin*
The Incredible Machine	*Sierra*	Wing Commander III, IV	*Origin*
Toons	*Dynamix / Sierra*	MechWarrior II	*Activision*
Clockwerx	*Spectrum Holobyte*	Caveman Ninja	*Joe & Mac*
Boppin	*Apogee*	Xquest	*Atomjack*
Boxworld	*Un chinez sadic*	Actua Soccer	*Gremlin*
Stoneage	*Eclipse*	Worms	*Team 17*

Aceste topuri reprezintă preferințele membrilor redacției "GAME OVER". Rubrica 'ALTE' cuprinde jocuri care nu au mai avut loc la categoria lor :-)
Din numărul viitor, vom publica un sistem de cotare pe bază de punctaj, topul urmând să fie realizat pe baza opțiunilor cititorilor.

Stimaţi cititori,

Aveţi în faţă cel de-al doilea număr al revistei noastre, iar faptul că aţi cedat impulsului de a-l cumpăra, ne îndreptăţeşte să credem că prima noastră apariţie nu v-a lăsat indiferenţi.

Avem ocazia acum, să mulţumim tuturor celor care ne-au scris, pentru gândurile bune, criticile şi, mai ales pentru propuneri. Ca rezultat al scrisorilor voastre şi a dorinţei de a transforma revista într-o publicaţie pe gustul cât mai multor cititori, numărul de faţă a devenit ceva mai cuprinzător şi mai variat.

Vă recomandăm să nu ocoliţi rubrica "Hardware", care îşi propune să spulbere o parte din incertitudinile şi confuziile, care, suntem convinşi că n-au ocolit pe nimeni, în condiţiile unei pieţe tot mai variate şi aflată într-o continuă schimbare.

Începând cu acest număr vă vom prezenta şi jocuri cu caracter aplicativ, în diferite domenii de activitate, în special de strategie economică.

Aşteptăm cât mai multe propuneri pentru rubrica de top şi un număr cât mai mare de participanţi la concursul lansat, împreună cu societatea comercială A. & S. SRL în paginile revistei. Şi, că veni vorba de concursuri, vă mai aşteaptă o surpriză, materializată în concursul naţional de DOOM. Amănunte, în paginile următoare.

Poşta redacţiei este rubrica în care am încercat să dăm un răspuns tuturor celor care ne scriu. Game Over este o publicaţie deschisă, ai cărei realizatori apreciază înainte de toate sistemul de lucru tip feedback. Deci, nu ezitaţi să ne scrieţi!

IMPORTANT !

De azi înainte puteţi beneficia de sistemul de abonament. Tot ce trebuie să faceţi este ca, la orice oficiu poştal din ţară, să solicitaţi abonarea pentru publicaţia noastră ce se află la numărul de catalog RODIPET: 5089. Costul unui abonament este de 15.000 lei pentru 3 numere, respectiv 30.000 lei pentru 6 numere.

Redacţia

corespondenţă:

Poşta GAME OVER

Dinu Uţiu ***(Cluj)*** - Mulţumim pentru bunele intenţii, dar, aşa cum ai observat, revista GAME OVER se ocupă în exclusivitate cu jocurile de PC. Se pare că urmează să apară şi o revistă pe profilul căutat de tine, deci „fii pe fază".

Andrei Gănescu ***(Bucureşti)*** - Ai dreptate: merită şi Phantasmagoria ceva, dar nu trebuie să uiţi că totul este relativ. Vor fi şi concursuri, şi topuri şi câte altele.

Adrian Grădinaru & Victor Popa ***(Bacău)*** - Am rezolvat problema distribuţiei prin SC Press Network SRL Bacău. La magazinul **Muzica** din Bucureşti puteţi găsi toate jocurile pe care le-aţi amintit.

Virgil Liviu Mircea Ilian ***(Bucureşti)*** - Felicitări pentru succesele înregistrate, este un început promiţător. Mulţumim pentru ofertă. The Dig a fost terminat de criticul nostru în 8 ore (fără nici un ajutor, intern sau extern). S-ar putea să ai dreptate cu Cyberia.

Cătălin ***(Timişoara)*** - Ne-am însuşit sugestiile tale. „Utilitarele" de care povesteşti le poţi găsi materializate in special în cadrul eciclopediilor Multimedia, care vor fi descrise in numărul următor. Aşteptăm veşti.

Andrei Popescu ***(Bucureşti)*** - Mulţumim pentru gândurile bune. Cât despre "favorul" privind Mortal Kombat 2 & 3, citeşte-ne!

Nichita Dragoş ***(Bucureşti)*** - Îi poţi găsi pe "băieţii de la Game Over" la numerele de telefon/fax din caseta redacţiei. Mulţumim pentru fax. Bye!!!

Dragă Sile Odiosu' din Brăila,

Mărturisesc că m-a şocat întrucâtva tonul ceva mai mult decât ferm, al misivei tale. Noroc că, la vârste probabil apropiate, şi tu şi eu nu ne mai pierdem atât de uşor cu firea. Sincer să fiu, mi s-a părut atât de agresiv tonul matale, încât singurul gând pe care l-am avut, parcurgând acele rânduri, a fost "DE CE?"

De ce... Sunt convins că ai fost mânat doar de eroicul sentiment al apărării românismului, astfel încât atacul tău frontal şi din flancuri asupra mârşavei folosiri a adaptivelor anglo-saxone în limba lui Caragiale, cuvinte care ţi-au zgâriat nervoasele timpane, nu poate fi decât firesc. Doar eşti un patriot, nu? Problema ta era astfel, clară: limbajul, exprimarea. În cele din urmă, o majoră problemă de comunicare. Şi, chibzuind la nefericirea ta, mă gândeam ce spirit demn de invidiat poţi fi. Probabil că în îndelungata-ţi existenţă, nu ai pronunţat niciodată - dar NICIODATĂ - cuvântul "mişto", care, după umilele mele informaţii nu are sorginte daco-romană. În schimb, are un echivalent peste ocean: COOL. Tot aşa şi expresia "pe bune": FOR GOOD. Expresii care, alături de multe altele, sunt foarte uzitate de toţi gamer-ii (şi nu numai), indiferent de meridianul pe care-l populează. Adică nu... "jucători", pe aici pe la noi, sunt catalogaţi cartofori, iar în funcţie de regiunea folclorică, dansatorii populari, gen căluşari etc. Ah, iată un termen interesant: "folclor". Etimologic, termenul e de import. Continuăm?

Apropos (mamă-mamă, ce mai expresie!) cazul tău îmi aminteşte de o întâmplare hilară, petrecută cu ceva vreme în urmă în parlamentul francez, unde, o mână de exaltaţi, au reuşit să impună votarea unei hotărâri privind interzicerea terminologiei non-franceze în toate mediile, incluzând astfel şi activitatea de reclamă-publicitate, mass-media etc., hotărâre vizând conservarea limbii şi culturii franceze, dar cu adresă principală spre termenii importaţi din lumea anglo-saxonă. Hotărârea nu a avut, cum era de aşteptat, nici un efect. Şi acum mă mai întreb cum au rezolvat traducerea în franceza neaoşă a cuvântului "club" sau "parlament".

Dragul meu, dă-mi voie să-ţi mai spun ceva, chiar dacă te va face să fierbi de îndreptăţită mânie... patriotică. Această publicaţie, GAME OVER, editată cu eforturi deosebite, de numai o mână de oameni, nu este destinată Academiei Române, ci unui segment clar definit al utilizatorilor de PC care, la vârsta lor, doresc să se exprime aşa cum au chef, şi nu cum scrie "la carte". Cu sau fără î din a sau din i (între noi fie vorba, o mare tâmpenie), oameni care se îmbracă cu blue-jeans mai mult sau mai puţin găuriţi şi care poartă părul mai mult, sau mai puţin lung. Sunt oameni tineri pe care îi văd zilnic şi care mi-au părut indivizi echilibraţi, ce nu pot fi convinşi de acţiunea violentă a unui joc, să pună în practică ceea ce văd pe ecranul monitorului. Oameni care sunt capabili, în mod cert, să facă o clară distincţie între joc şi realitate. Şi, în general, nu am auzit încă, de vreun delict comis cu violenţă, inspirat de un joc de PC, dar cunosc o serie de infracţiuni comise cu violenţă de indivizi cu probleme de comunicare.

Astfel încât nu mi se pare deloc imoral sau mai ştiu eu cum, cuvântul "omorât" faţă de "eliminat", sau expresii ca "metode strămoşeşti" faţă de oricare alta, poate mai puţuin impregnată de umor, în context. De altfel, încă nu m-am lămurit dacă bietul Ţepeş Vodă îi "omora" pe turci, trăgându-i în ţeapă, sau doar îi "elimina", "lichida" etc.

Şi ţi-aş mai spune, odiosul meu drag, dar spaţiul din pagină nu mă lasă, ca să parafrazez un clasic. Şi gândesc că de-acuma pot muri ferice, tocmai fiindcă NU te-am întâlnt vreodată.

P.S. Iartă-mă că revin, poate obsesiv, asupra "limbajului" de care ai făcut atâta caz, dar sunt şi eu curios, ca omu', de... Spune-mi, te rog, între 10 şi 80 de ani, cum vorbeai cu prietenii? În Fortran?

Gigi Duru'



Sumar

32."Mechwarrior II": lupta continuă!



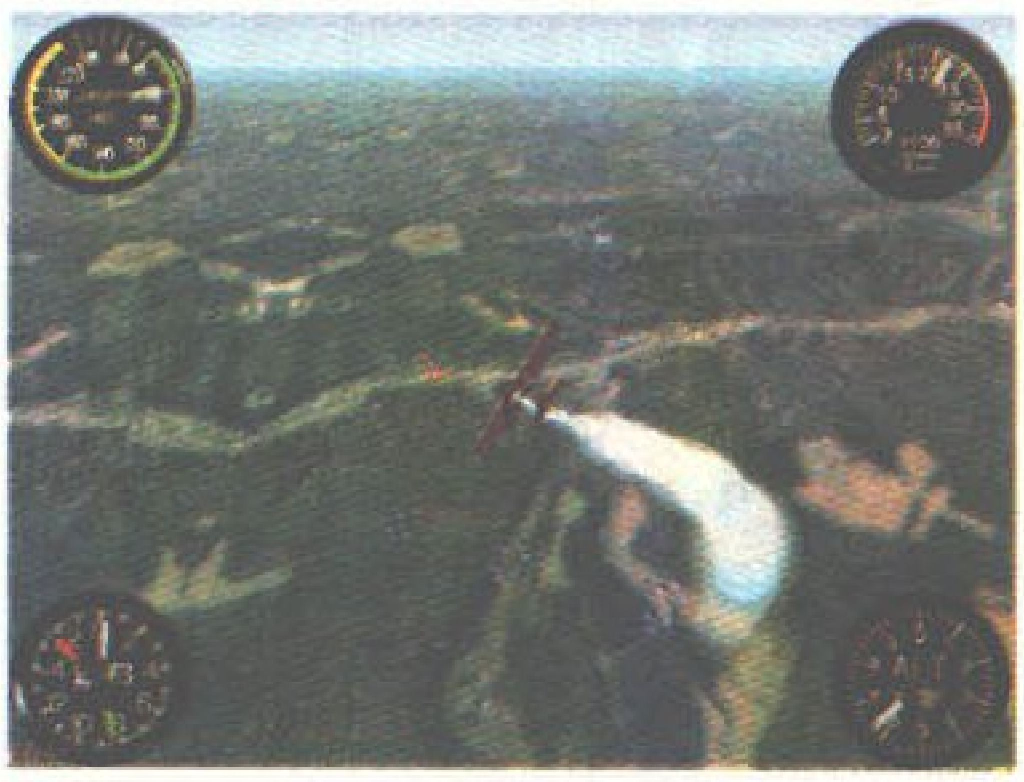








"Warp 'em to page 16. number one!"



47. Flight UNLIMITED: "Simulatorul"

WARCRAFT II
The Tides of Darkness



De doua ori mai bun, decat ne asteptam!

ORCii nu-i suferă pe Huameni şi reciproc. Asta era emblema WARCRAFT-ului. Azi, RĂZBOI TOTAL!! Şase ani, au trecut de la luptele sângeroase dintre cele două tabere. Între timp, războiul a evoluat, mai bine decât orice reformă. Din pădurile Azeroth-ului, din catacombele vechi, simfonia diabolică a războiului cuprinde întreg ţinutul, dezvăluind încetul cu încetul măreţia noii ORChestre...

Ciuckammy, Glanck, graumph... yessckin! Totul s-a redus la o chestine de onoare. Chiar şi Blizzard-ul, care a avut curajul să scoată Warcraft-ul la umbra Dune II-ului, fără a fi acuzată de plagiat, impune respect cu un nou WARCRAFT. Cu grafica actuală, Blizzard stabileşte noi principii în jocurile de strategie. Acurateţea detaliului, partea artistică a problemei te lasă cu gura căscată. Muzica, sunetele, şi încă două trei elemente de „schepsis" fac din acest joc o adevărată capodoperă. Ca idee, Warcraft II preia principiul conducător al primului, îmbinând gestiunea şi războiul în timp real. Trebuie să trimiţi ţăranii la muncă, (le dai pământul), să scoţi resurse, apoi să investeşti în construcţii şi cercetare (arme mai performante) ca în final să-ţi pui pe picioare o armată, să-l dovedeşti pe adversar, şi să-i cureţi oraşul. În solo, misiunile sunt mai subtile! În reţea, o nebunie. Singurul joc care poate să-i ţină piept, este C&C-ul Westwood-ului. Dar nu cred că vreau să le compar!

SCHIMBĂRI ŞI REFORMĂ

Interfaţa de joc pare identică: selectezi unu' şi-i dai ordin prin intermediul iconurilor (mergi, ataci, repari etc). Singurele diferenţe sunt că: există butonul al doilea de mouse, care selectează pentru tine ce acţiune va îndeplini cel desemnat (ai selectat un ţăran, cu butonul 2 dai pe o mină, şi se duce să sape, fără treabă prin meniu). Pe lângă asta, ţăranii au învăţat să dea şi ei cu pumnu' sau, mă rog, cu sapa şi poţi să selectezi până la 9 unităţi pentru o acţiune (faţă de numai patru). Bună ziua vecine! Ce mai fac orcii tăi ? Aaa, şi-ai tăi? Şi-ai mei.



Blizzard nu este prea mulţumită pentru faptul că Warcraft II pare să fie un pic rupt de primul. Până una alta, jucătorul are de scos fonduri şi din alte resurse: pe lângă aur şi lemn, acum ai de exploatat petrol taman din mijlocul mării. Evident, au apărut şi alte infrastructuri: turnătorie, port, platformă de foraj maritim, etc.

Desigur, avem şi noi unităţi: tancuri petroliere, distrugătoare şi crucişătoare, ce transportă trupe, un fel de ornitoptere, ce descoperă pământul, dragoni, grifoni şi chiar... SUBMARINE!

Perspectivele de luptă navală şi aeriană sunt deja prea încântătoare şi, cu toate astea, încă n-am zis mare lucru.

STRATEGIA NE OMOARA

În primul rând, poţi construi orice, oriunde pe hartă, fără condiţia de a fi legat de altcva. Din punct de vedere strategic, această mică distracţie schimbă tot, ca să nu

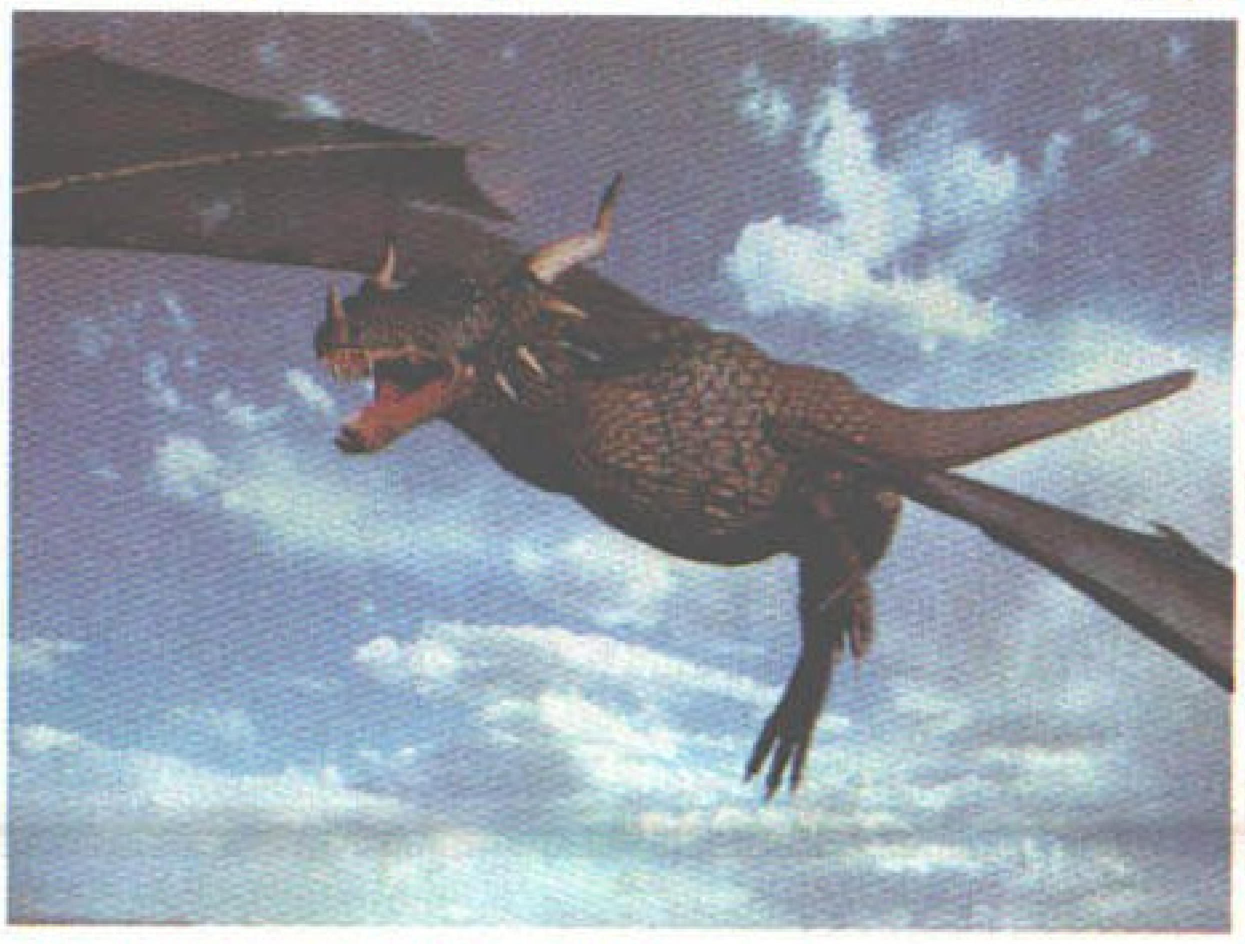




zic că această mică schimbare distra... distruge tot. E revoluţionar!!!

Poţi, de exemplu, să iei rapid aurul dintr-o mină îndepărtată de tabără, făcând doar un simplu „hall town" în apropiere. Ţăranii intră şi ies cu viteză, nu mai pierd vremea pe drum. Construieşti cazărmi lângă baza inamică, unde-ţi antrenezi supuşii şi ataci în forţă mai de aproape fără să traversezi toată harta. Dacă ştii să-ţi pui barăcile bine, totul totul poate merge strună. Ca să nu mai vorbim că acest sistem permite hărţi mai mari, deci lupte mai îndelungate.

Secundo, unităţile dispun de un câmp vizual. Ele descoperă terenul pe unde trec. Dar, după ce au trecut... Un fel de ceaţă se aşterne pe hartă (fog of war): aşadar, dacă terenul se modifică (prin defrişare, construcţii distruse etc.), sau dacă se apropie inamicul, nu mai vezi nimic! În reţea, asta dă posibilitatea făuririi de capcane şi atacuri surpriză, ca în haiducii lu' Şapte Cai. Pentru cei mai slabi de înger, există varianta de a se dezactiva. Tot pentru ei, la rubrica destinată (Ctrl Alt Del >) se află şi codurile.





Dacă mai adaug că WARCRAFT 2 este foarte SVGA, (te minunezi numai la simpla aprindere a unei cladiri) că mai sunt vreo 20 de vrăji noi, că există un editor de niveluri şi acceptă şase jucători în reţea, că ORCii sunt mai delicioşi decât oricând, (CRANŢ-CRANŢ), şi că mai nou circulă o „versiune de Hard" :) (de disketă nu-i pot spune: 90 şi... Mega), nu mai rămâne decât să-i dăm un CTC şi să vă aştept la o ORChestreală".

Poate în numărul următor?

90

- Idei inovatoare
- realizare audio/video foarte bună
- permite jocul multiplayer

- feeling-ul nu e pe măsura realizării jocului

GAME OVER ctc

Grafică	95%
Sunet	95%
Idee	80%
Feeling	85%

DESCENT II (shareware)

GABBAGABBAHEY - rămâi doar cu 1% scut și energie
ZINGERMANS - invulnerabilitate on/off
MOTHERLODE - Wowie Zowie Weapons
ALIFALAFEL - accesorii
EATANGELOS - toate armele sunt autoghidate
CURRYGOAT - toate cheile
JOSHUAAKIRA - hartă
WHAMMAZOOM - teleportează la orice nivel
ERICAANNE - Bouncing Weapons
BITTERSWEET - culoarea pereților o ia razna
PIGFARMER - La prima folosire afișază "Hi John!!!"
Micșorează ecranul (+/-) pentru a-l vedea pe John.
La a doua folosire afișază "Bye John!!!"

Descent 2 (registered v1.0)

BITTERSWEET - zidurile se comporta ciudat
PIGFARMER - la fel ca la shareware
ALIFALAFEL - accesorii
GODZILLA - intră în coliziune cu roboții pentru a-i termina
SPANIARD - Prima folosire: omoară toți roboții
A 2-a folosire: omoară Bossul nivelului sau robotul ghid (dacă nu există boss)
A 3-a folosire: omoară robotul ghid
FREESPACE - teleportează la un nivel între 1 și 20 (nu merg secretele)
ALMIGHTY - invulnerabilitate
Parametru de linia de comandă:
-superhires : în meniul cu rezoluții apar acum 1024x768 și 1280x1024

Duke Nukem 3D (shareware)

DNKROZ - invulnerabilitate on/off
DNCORNHOLIO - invulnerabilitate on/off
DNSTUFF - toate armele, muniție și chei
DNITEMS - toate obiectele și cheile
DNHYPER - steroizi
DNSCOTTYen - teleportează la episodul e, nivelul n
DNMONSTERS - monștrii dispar cînd dau ochii cu tine
DNVIEW - alt unghi de vedere
DNCASHMAN - duke aruncă cu bani când apeși tasta 'spațiu'
DNRATE - afișază numărul de cadre pe secundă
DNBETA - afișază: Pirates Suck!
DNCOSMO - afișază: Register Cosmo Today!
DNALLEN - afișază: Buy Major Stryker

Numai în versiunea 1.1:
DNCLIP - treci prin pereți

HEXEN (shareware)

BGOKEY - invulnerabilitate on/off
EBIESSMAN - transformă jucătorul într-un porc și face energia 30%
CSTIKA - omoară toți monștrii din nivel
SGURNO - energie 100%
CRHINEHART - toate armele, muniție și armură
MRAYMONDJUDY - toate cheile
BRAFFEL - toate obiectele (25 din fiecare)
RJOHNSON - mergi prin pereți
BPELLETIER@@ - teleportează la nivelul (01-04)
PLIPO[0-2] - schimbă tipul jucătorului (0 - Fighter, 1 - Cleric, 2 - Mage)
MWAGABAZA## - execută scriptul ## (01-99)
JSUMWALT - afișază harta ## și coordinatele x-y-z (zecimal)
RRETTENMUND - afișază un rând de puncte (număr de cadre/sec=70 / (puncte+1)
KSCHILDER - debug info pentru sunet
REVEAL - hartă (merge folosit de mai multe ori)
QUICKEN - primele 2 dăți glumește, a treia oară te cam omoară
RAMBO - îți ia toate armele

HEXEN (registered)

NRA - toate armele
INDIANA - toate obiectele
SHERLOCK - toate piesele pentru puzzle
LOCKSMITH - toate cheile
SATAN - invulnerabilitate
CLUBMED - energie
VISIT[01-41] - teleport la nivelul...
MAPSCO - harta
SHADOWCASTER[0-2] - schimbă tipul luptatorului
KILLS - contor pentru deathmatch (in autoharta)
CASPER - treci prin ziduri
DELIVERANCE - devii porc
BUTCHER - omoara tot
INIT - restart
WHERE - coordonate pe X,Y,Z
PUKE - executa un script
NOISE - debug info pentru sunet
MARTEK - tastat de 3 ori, te ucide
CONAN - arunci arma
~[2-CIFRE] - selectia track-ului de pe CD

HeXen hotkeys:

5	Icon of the Defender
6	Porkalator
7	Teleport Other
8	Chaos Device
9	Disc of Repulsion
0	Flechette
\	Quartz Flask
BACKSPACE	unul din fiecare

WARCRAFT II

Folosire: ENTER, codul, ENTER.

Valdez	+5000 petrol
There can be only one	finalul jocului
UCLA	text:"Go Bruins".
Showpath	harta.
Make it so	crește viteza construcțiilor și antrenamentului
Hatchet	crește viteza de tăiere a copacilor
On Screen	harta
Spycob	+5000 petrol.
Noglues	fără capcane magice
FastDemo	demo-urile apar mai repede
Glittering Prizes	+10.000 bani/petrol/lemn
It is a good day to die	invulnerabilitate (nu și pentru magie), putere crescută

LITTLE BIG ADVENTURE

Little Big L.B.A. Adventure

ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL

de Moş Ion Roaiţă

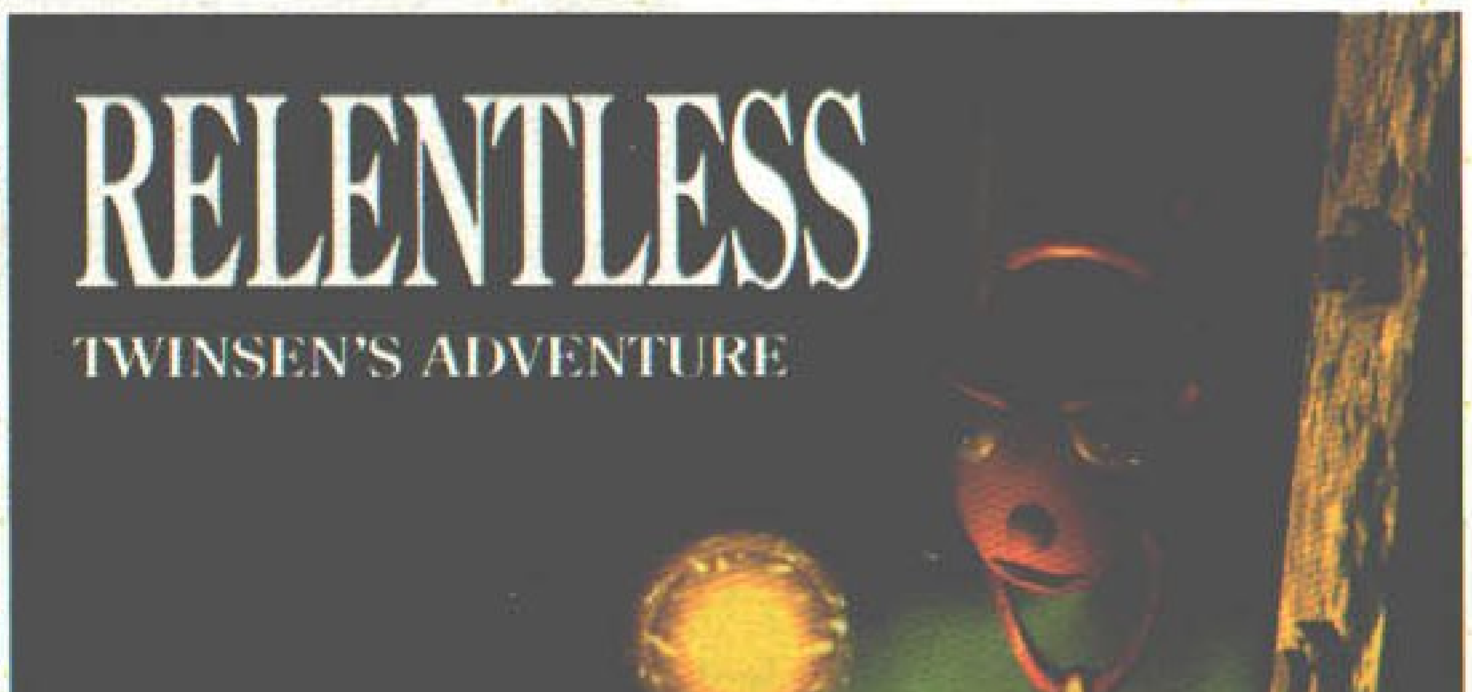
LBA sau Relentless a apărut în 1995 şi este o producţie a firmei franceze Adeline Software. Faptul că e distribuit de cei de la Electronic Arts spune multe despre calitatea jocului, iar cei care l-au jucat s-au putut convinge de asta, cei care nu... Are un singur cusur, un sistem de salvări cu totul haotic, care îngreuiază quest-ul şi sporeşte numărul orelor de "lucru".

Am să trec direct la acţiune fără a insista asupra modului de joc, nu de alta dar sunt destule de povestit. Deci...

EVADAREA

In celula în care începi jocul treci pe modul agresiv (F3) şi agită-te un timp, apare un gardian cocoţat pe o platformă, are loc o mică bătălie...., te urci pe micul lift şi iată-te afară din celulă. Mergi pe platformă până ajungi la doi tipi, un gardian, pe care îl omori pentru a nu da alarma şi un doctor pe care îl omori deasemenea pentru a lua o cheie. În camera următoare mişcă-te rapid şi anihilează gardianul care patrulează înainte de a declanşa alarma. În camera din dreapta-jos, intră în spatele paravanului pentru a căpăta un rând de haine şi scotoceşte în dulap pentru a-ţi recupera ID card-ul şi harta.

Următoarea mişcare e să o iei pe scări în sus şi apoi la dreapta. Când intri în cameră nu fugi ca să nu dai de bănuit. Mergi NORMAL direct la tipul din stânga uşii, treci pe modul AGRESIV şi redu-l la tăcere. Prin aceeaşi metodă iei de la doctorul din cameră cheia cu ajutorul căreia deschizi uşa spre mult râvnita libertate. Oare?



DRUMUL CĂTRE CASĂ

Odată ieşit din închisoare mergi la grămada de gunoi din dreapta (ai grijă să fugi pe lângă soldatul de la poartă) şi vorbeşte cu iepurele de acolo. Urmându-i sfatul sari pe grămada (yuck!) de gunoi şi apoi apeşi SPACE, fiind în modul DISCRET. Iată-te deci afară cu adevărat. În ecranul următor dai de un soi de canal, apasă SPACE stând deasupra sa (în modul NORMAL) şi pătrunzi în subteran. De aici iei mai multe goodies-uri, nici unul nefiind însă indispensabil. Când te plictiseşti ieşi la suprafaţă.

Casa ta se află undeva în al treilea ecran spre stânga. În faţa casei dai peste draga ta ce te aştepta cu mare dor şi drag.

RĂPIREA

Odată intraţi în casă, nici nu schimbaţi bine două vorbe că iată, apar două robo-clone care îţi răpesc iubita. Tu scapi ascunzându-te cu înţelepciune. Odată plecaţi cei trei, poţi începe să scotoceşti prin casă. Dai astfel peste bila magică şi peste tunica la fel de magică care îţi permite să o foloseşti. Acum, dacă apeşi pe ALT, arunci cu această bilă, putând astfel să te impui cât de cât în faţa roboclonelor. Cum uşa de la casă e un pic zidită ieşi prin hornul şemineului.

ÎNCEPUTUL URMĂRIRII

Trebuie să te duci acum în două locuri. La cârciumă, unde în schimbul unei băuturi afli încotro au luat-o cele două robo-clone împreună cu iubita-ţi, şi la farmacie unde faci rost de o sticlă cu sirop. Nu îţi pierde timpul (şi viaţa) discutând cu farmacistul pentru că dă alarma şi ai încurcat-o. Utilizând noua achiziţie (bila magică) îl poţi omorî destul de uşor punând astfel stăpânire pe sirop (sticla roşie de pe raftul din stânga).

PLECAREA DE PE CITADEL ISLAND

Următorul drum pe care trebuie să-l faci este în port. Intrarea în port se face pe sub un pod şi este păzită de un soldat. În port omori elefantul care păzeşte poarta spre chei şi, luându-i cheia, treci mai departe. Vorbeşte cu elefantul marinar din dreapta. Îţi va da un bilet de feribot în schimbul unui serviciu. Trebuie să aranjezi patru lăzi în patru puncte prestabilite. E destul de uşor. Cu biletul astfel căpătat poţi să te îmbarci pentru...

PRINCIPAL ISLAND

Metoda de evadare din închisoare (în caz că ajungi cumva acolo) este: vorbeşti cu garda de la uşă, când intră înăuntru îl omori, iar din dulap îţi recuperezi toate



obiectele pierdute. Ieşi pe geam, iar la întrebarea soldatului spui că repari antenele. Prin spatele elefantului albastru treci mergând în modul DISCRET.

Acum, că am lămurit cum se iese din închisoare să trecem la acţiunea propriu-zisă. Primul lucru pe care trebuie să-l faci este să baţi o robo-clonă pentru a câştiga încrederea localnicilor. Într-o casă, o tipă îţi spune o poveste interminabilă şi te îndrumă către prietena ei care stă pe Pegg Leg Street pentru o reeditare. Ajuns pe Peg Leg Street afli de la persoana respectivă că pe o insulă din spatele casei sale se află un "Leaf Box" sau mai pe româneşte o cutie pentru un trifoi. Necazul e că podul este rupt, singurul mod de a a junge pe insulă fiind zborul. Mai târziu, când vei face rost de aparat de zburat, poţi veni aici să iei cutia pentru trifoi.

Dacă vorbeşti cu un iepure (aşa o să-l numesc) eşti îndrumat către un lăcătuş care îţi dă o cheie. Chiar lângă locul în care primeşti cheia e o poartă. Deschizând poarta, mergi la tipa din faţă şi vorbeşte cu ea; te va ajuta să treci de clona care păzeşte drumul spre casa Astronomului.

La Astronom intri prin intrarea din acoperiş, uşa fiind zidită. Astronomul îţi povesteşte câte ceva despre legendă şi te îndrumă către un prieten de-al său. Trebuie aşadar să mergi la Port Belooga.

Următoarea mişcare e să te duci la bibliotecă. Vorbeşte cu toţi cei pe care îi întâlneşti, mai puţin cel de la intrare, care dă alarma. Un pitic îţi va spune ceva legat de nişte leviere, nu te obosi să reţii, pentru că nu e important. Un iepure îţi promite că te va lăsa să te uiţi la cărţile interzise în caz că reuşeşti să schimbi gustul apei din oraş.

TURNUL DE APĂ

Ieşind afară, te plimbi până dai de benzinărie, unde cumperi nişte benzină. Poţi lua fără grijă pentru vreo 30 de călătorii, dacă ai bani, nu o să prisosească. Din nou afară, dai pe Peg Leg Street peste un soldat cu o motocicletă, ocupat cu... Reuşeşti să-l „convingi" să-ţi cedeze ţie motocicleta (he he) şi astfel ajungi la turnul de apă al oraşului.

Iată unde este nevoie de siropul cumpărat pe Citadel Island. Dacă nu ai cumpărat sirop, ori te întorci, ori cârpeşti salvarea. Foloseşti siropul pe marginea bazinului cu apă reuşind astfel să-i schimbi nu numai gustul, ci chiar şi culoarea.

Întors la bibliotecă citeşti din cartea pe care ţi-o arată iepurele, după ce în prealabil îi spui acestuia că tu eşti cel care a schimbat gustul apei.

ÎN PORT BELOOGA ŞI APOI ÎN DEŞERT

Furi din baza militară maşina şi ajungi astfel la Port Belooga. Vorbeşti mai întâi cu piticul, iar apoi îi spui iepurelui care pèscuieşte că eşti trimis de către Astronom. Ajungi astfel cu ajutorul iepurelui în White Leaf Desert. Aici ai grijă cum sări pe pietre pentru a ajunge la mal. Cheia este la soldatul care păzeşte poarta.

În deşert întâlneşti un iepure bătrân care cântă la chitară. Acesta cunoaşte legenda şi vrea să-i aduci o carte sacră care este în templul Bu. Intrarea în templu este chiar în spatele său.

TEMPLUL BU

Un lucru se vede încă de la început: odată intrat nu mai ai cum să te întorci.



De pe masa din camera în care te afli se scoală un soi de momâie, foarte insistent în a te omorî. După ce o linişteşti (încearcă s-o împingi în groapă) sări pe pilonii de la faţa locului, ajungând astfel la o uşă care se deschide cu ajutorul unei contragreutăţi.

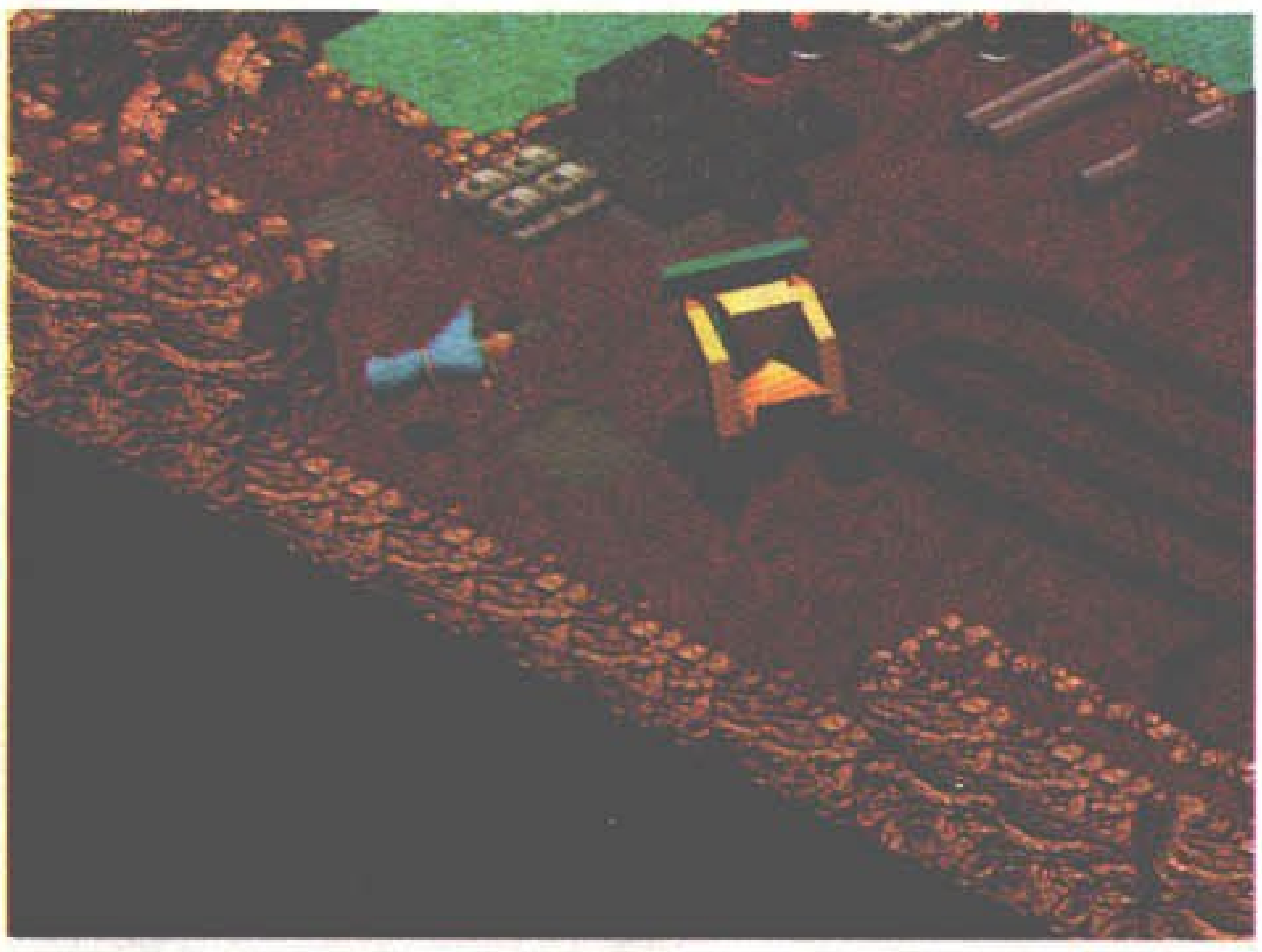
STATUIA NUMĂRUL UNU

Pentru a deschide uşa trebuie să aduci o greutate între cele patru cupe ce se află lângă uşă, cupe prin care se plimbă un soi de flacără. Această greutate va fi o statuie, aflată undeva în stânga-sus. Urmează epopeea aducerii statuii, destul de complicată, nu atât teoretic, cât practic.

Odată adusă statuia la locul potrivit, între cele patru cupe, poţi trece nestingherit pe uşă.

FUGA DE BUŞTENI

Următoarea primejdie căreia trebuie să-i faci faţă este reprezentată de nişte



buşteni ce se încăpăţânează să te urmărească de-a lungul unei pasarele pe care o ai de traversat. Dacă greşeşti şi cazi, mai bine ia salvarea din urmă (chiar la capătul pasarelei) decât să te chinui să revii.

De primul buştean scapi uşor sărind pe marginea pasarelei şi lăsându-l pe acesta să treacă pe lângă tine. Mergând mai departe, dai peste un switch/heblu/manetă. Odată acţionat, acesta deschide o trapă prin care cade următorul buştean ce se grăbea pe urmele tale. Urmează să treci prin faţa unor statui care trag în tine. Asta se face foarte uşor dacă ai grijă să nu calci pe dalele mai închise la culoare, care provoacă statuile să tragă.

LIFTURILE

În următoarea cameră există un singură manetă pe care însă nu trebuie să o acţionezi. În caz con-

trar, ușa spre camera ce urmează se închide, și te pomenești coborât cu un lift, undeva mai în urmă.

Camera ce urmează e teoretic foarte simplu de "rezolvat". Dai cu bila magică în manetele de pe stâlpi și astfel comanzi lifturile cu ajutorul cărora treci mai departe. Practic e ceva mai greu, trebuind să te miști destul de repede și de precis.

STATUIA NUMĂRUL DOI

Odată trecut de lifturi, mergi pe ușa din stânga și acționează întrerupătorul de acolo. Acest întrerupător deschide ușa unei camere în care se află o statuie identică cu cea de la început. Locul în care pui statuia e destul de evident. Pentru a potrivi cele trei lifturi împinge levierul din mijloc, apoi pe cel din dreapta. Odată statuia așezată unde trebuie se deschide o ușă pe care treci spre camera finală.

THE BOOK OF BU

În camera cu cartea patrulează două

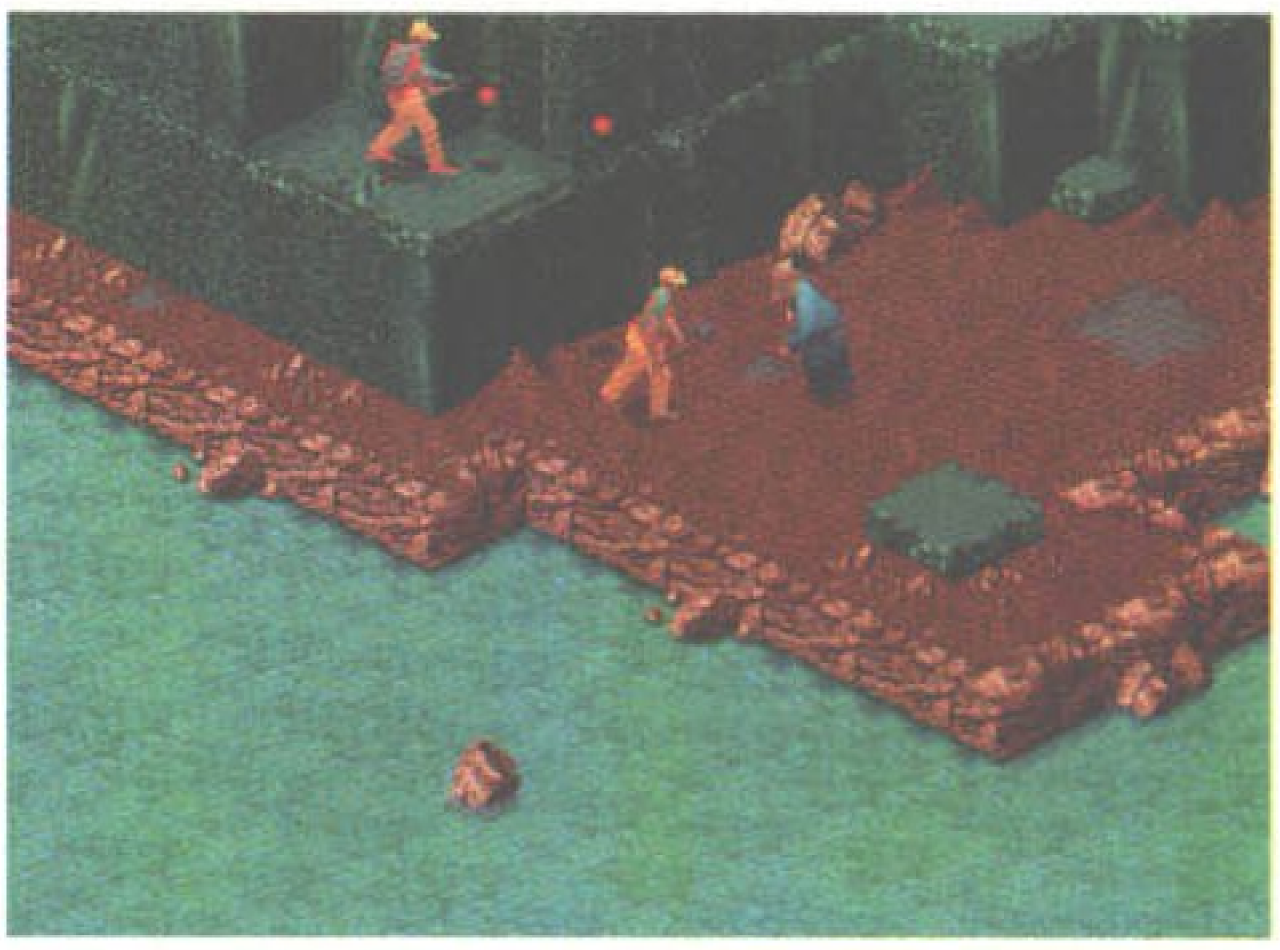


mumii lejer de îndepărtat. Odată luată cartea, câștigi nivelul doi de magie și de asemenea posibilitatea de a descifra runele și de a vorbi cu animalele. Încă doi pași (acum nu te mai temi de nimic) și iată-te afară, în fața bătrânului iepure, cântăreț la chitară. Îi dai bătrânului cartea și acesta, generos, ți-o cedează. Acum poți să vorbești cu calul albastru care se plimbă prin deșert. Acesta îți atrage atenția asupra zgomotelor care vin din dosul semnului rotund aflat pe stâncile din partea dreaptă. Urmează să revii mai târziu. Acum e cazul să mergi...

ÎNAPOI ACASĂ

Din carte afli că acasă te așteaptă în subsol câteva daruri lăsate ție de strămoșii cei viteji. Te întorci la Port Belooga unde poți cumpăra de la piticul cel verde o barcă în valoare de 200 de kashes. În caz că nu ai bani umblă în salvare și pune-ți pentru că ai ceva nevoie de barca respectivă. Cu proaspăt cumpărata barcă sau cu vaporul, te întorci pe Citadel Island, mai precis la tine acasă.

Deschizi ușa de la pivniță (cheia e în vaza din stânga) și dai la o parte butoiul ce maschează intrarea către subterane. Aici te întâmpină o ușă încuiată și o inscripție care te anunță că cheia a fost furată demult de un pirat, singura șansă de a o recupera fiind să găsești comoara acestuia.



DIN NOU PE PRINCIPAL ISLAND

Te duci din nou la Astronom, pe Principal Island, iar acesta te îndrumă către bazar. La bazar afli că obiectul care aparținuse piratului a fost cumpărat de un tip care lucrează la bibliotecă. Te duci la bibliotecă și discuți din nou cu iepurele de mai devreme. Acesta te îndrumă spre cartea - căci despre o carte e vorba - care arată drumul către comoara piratului. Din carte afli o secvență de pași pe care trebuie să-i execuți pe Proxima Island pentru a ajunge la comoară. Nu te obosi să reții sau notezi respectivii pași pentru că nu e nevoie. Acum ești gata să pleci spre Proxima Island dar, înainte de asta trebuie să afli o informație pentru a căpăta...

CARTELA ROȘIE

Pe scurt, te duci și vorbești cu cei doi deținuți din fortăreața de pe Principal Island. Cel din dreapta te îndrumă către fratele său de pe Proxima Island, care îți va da o cartelă roșie falsă. Pleci așadar...



PE PROXIMA ISLAND

Aici dacă ai urma secvența de pași indicată în cartea piratului, ai ajunge la concluzia că respectiva clădire de care e vorba, este muzeul. Dacă încerci să pătrunzi în muzeu cu ajutorul unui bilet, cel de la intrare dă alarma și ajungi la închisoare. Pentru a ieși de acolo folosești liftul aflat lângă grilajul de aerisire din celulă.

Mai întâi cumpără de la un comis voiajor (tipul ăla îmbrăcat în gri, care mormăie tot timpul) un uscător de păr. Acum mergi în partea stângă și intră în clădirea care are un perete dărâmat. Dă uscătorul de păr inventatorului dinăuntru și te vei procopsi cu un fel de aparat de zburat sau, mă rog, ceva de genu'. Mai sus ceva de casa acestui inventator, intri în locuința unui elefant ce îți va da un fel de telecomandă sub forma unui key-pad. O vei folosi mai târziu, pentru a face rost de un meca-pinguin.

Mergi acum la clădirea a cărei ușă e zăvorâtă cu un mare lacăt. Apare o roboclonă, o căpăcești, iei cheia și intri înăuntru la fratele deținutului de pe Principal Island, făcând astfel rost de cartela roșie. E timpul să intri...

ÎN MUZEU

Deschide cu cartela roșie ușa din stânga a muzeului și coboară în canalizare prin canalul de la fața locului. Mergi prin canalizare (atenție la șerpi) până ajungi în interiorul închisorii. Treci de garda care pierde timpul pe acolo și vorbește cu mecanicul elefant. Acționează alarma de care îți povestește acesta provocând astfel evacuarea muzeului. Intră din nou prin canalizare și pătrunde din nou în muzeu, aflat de data asta în întuneric, și păzit doar de câteva gărzi mecanice.

Elefantul mecanic a pomenit ceva de niște senzori din podeaua de lemn. Dacă atingi parchetul cu picioarele declanșezi alarma, așa că folosește aparatul de zburat.



Cu grijă şi puţin noroc pui mâna pe steagul de pirat, aflat lângă mormânt şi pe cheie, aflată în cufărul cu comoara, de la etaj. Cu cheia te poţi duce înapoi la tine acasă pentru a-ţi lua în stăpînire...

MEDALIONUL ŞI CORNUL

Întors acasă cobori în subteran şi pui mâna pe cele două talismane lăsate moştenire de strămoşii tăi, un medalion şi un corn. Nivelul tău de magie a ajuns la trei datorită medalionului, iar cu acest corn vei fi capabil să spargi pietrele încrustate, de felul celei din deşert. Haidem aşadar în deşert pentru a pune mâna de data asta pe...

CARTELA ALBASTRĂ

Ajuns în deşert, te duci întins la semnul de pe stâncile din dreapta şi foloseşti în faţa sa cornul fermecat. Piatra încrustată se sparge şi îţi permite să pătrunzi într-o cameră cu un fel de labirint în care un elf dement se învârte haotic. Urmează o urmărire cu viteza melcului, la capătul cărei reuşeşti să contactezi elful şi să-l lămureşti că e liber. Acesta drept mulţumire îţi dăruieşte chiar o cartelă albastră.

Poţi face acum mai multe lucruri dispunând de ambele cartele. Poţi merge de exemplu la fortăreaţa de pe Principal Island. Eu o să-ţi dau aici o ordine care e de preferat.

Următorul lucru e să mergi să faci rost de...

FLUIERUL FERMECAT

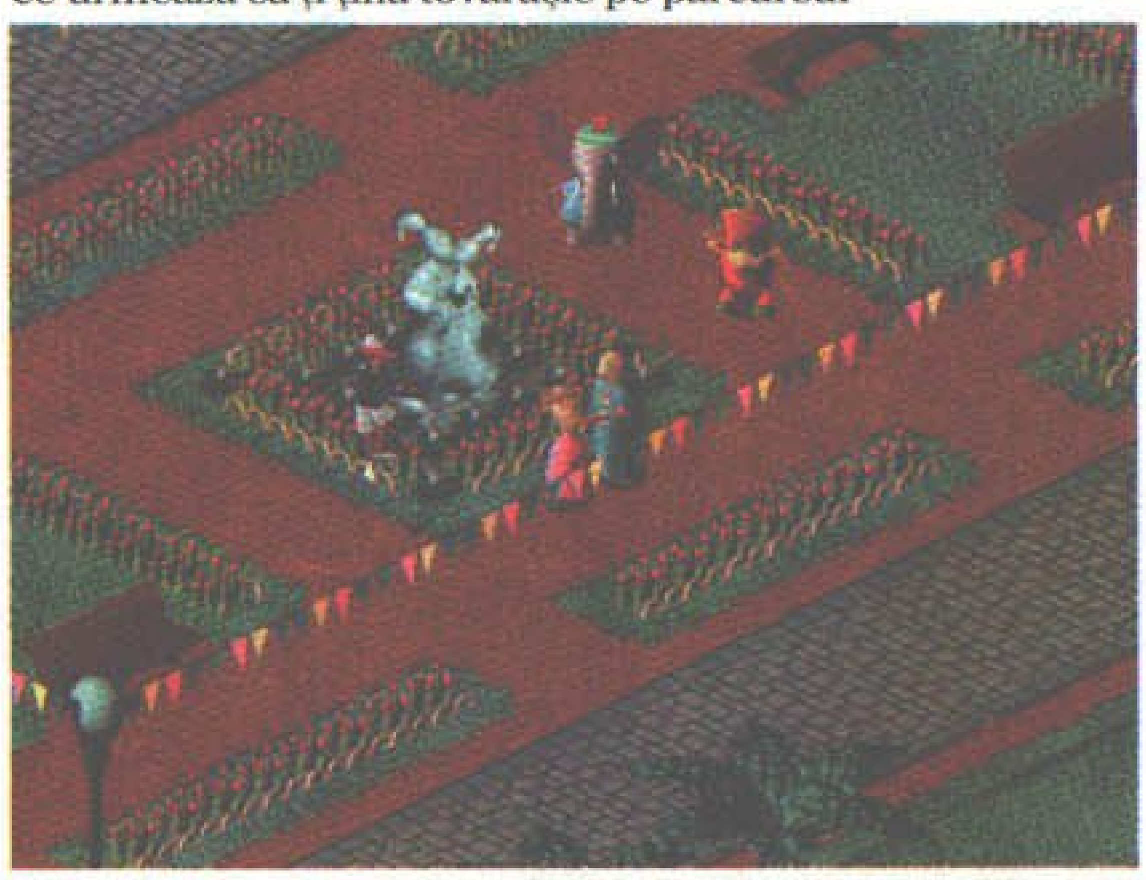
Du-te din nou pe Proxima Island. Pe acestă insulă se găsesc două mijloace de locomoţie: o maşină şi o motocicletă. Luând motocicleta ajungi la Eclipse Stone care îţi spune cuvântul ce o va elibera pe sora sa. La cealaltă piatră ajungi luând maşina şi sunând din corn în faţa semnului de pe stâncă. În faţa pietrei, spunând sunetul magic, îţi poţi reface sănătatea şi mana, aflând totodată cuvântul eliberator pentru Eclipse Stone. Te întorci la Eclipse Stone cu ajutorul motocicletei şi, în schimbul eliberării pietrei, capeţi fluierul fermecat de care vorbeşte profeţia. Du-te ...

PE REBELLION ISLAND

Pentru a ţi se permite să dochezi pe Rebellion Island trebuie să arborezi pe barcă steagul de pirat luat din interiorul muzeului. Pentru cei curioşi, asta ţi-o spune tipul în ţinută de camuflaj pe care-l întâlneşti în Hymalaia. Nu pierde timpul prin munţi încercând să treci de soldaţi, îl vei pierde destul mai târziu, cu ceva mai mult folos.

Făcând deci pe piratul, ajungi pe Rebellion Island. Aici vorbeşti cu toţi cei pe care îi întâlneşti, reieşind până la urmă că urmează să conduci un comando pentru a cuceri un fort inamic. Fortul respectiv păzeşte trecerea dincolo de munţi şi găzduieşte, în calitate de prizonier, un colonel rebel ce aşteaptă eliberarea.

După ce discuţi cu iepurele supărat, ce urmează să-ţi ţină tovărăşie pe parcursul



misiunii şi îi asculţi sfaturile, te îmbarci împreună cu el pe un vas blindat urmând să faceţi...

DEBARCAREA

Pe parcursul misiunii nu trebuie să treci dintr-un ecran în următorul înainte ca tovarăşul tău de luptă să fie alături de tine. E destul de uşor de trecut în viteză de soldaţii cei urâţi. Trebuie înainte să distrugi emiţătorul ce se află cocoţat undeva deasupra unor barăci, în stânga. Flosindu-te de fortificaţiile inamice ca de nişte trepte, ajungi la emiţător şi, din câteva bile, îl reduci la tăcere.

Acum mergi tot înainte şi la deal, având grijă să-ţi aştepţi partenerul, până în ecranul în care se află tancul inamic. Rebelul are grijă de cei doi soldaţi adverşi şi iată-vă mergând mai departe în tanc, călcând totul sub şenile. Treaba merge aşa de bine încât în curând vă aflaţi...

ÎN FORTUL INAMIC

Aici trebuie să distrugi cele două roboclone roşii care patrulează prin zonă. E destul de greu aşa că ia-o uşor, cu răbdare. După ce le-ai omorât să nu cumva să ieşi afară din fort pentru că asta reduce acţiunea ta la zero.

Una din clone are o cheie, cheie pe care o foloseşti pentru a deschide uşa din stânga. Urmează să treci de cei doi soldaţi din faţă, făcând astfel rost de două chei. Intri pe uşa din stânga, de la capătul culoarului. Mai deschizi o uşă şi dai peste o un elefant roşu care deţine cheia de la celula în care se află impunătorul colonel rebel. Odată eliberat, acesta îl ia şi pe camaradul tău din timpul misiunii şi pleacă fericiţi.

Ieşi din fort prin panoul ce se găseşte la capătul culoarului de lângă celulă. Trebuie să elimini, ce-i drept, un elefant roşu (poţi folosi eventual un meca-pinguin). Odată ieşit afară, mergi tot înainte şi iată-te în vârful unei pârtii de schi. Folosind snow-board-ul de la faţa locului poţi coborî destul de spectaculos. Jos, dacă vrei să repeţi experienţa, nu trebuie decât să mergi la căsuţa teleschiului.

După ce te-ai plictisit de pârtie, o iei prin dreapta jos şi ajungi...

ÎN SATUL IEPURILOR

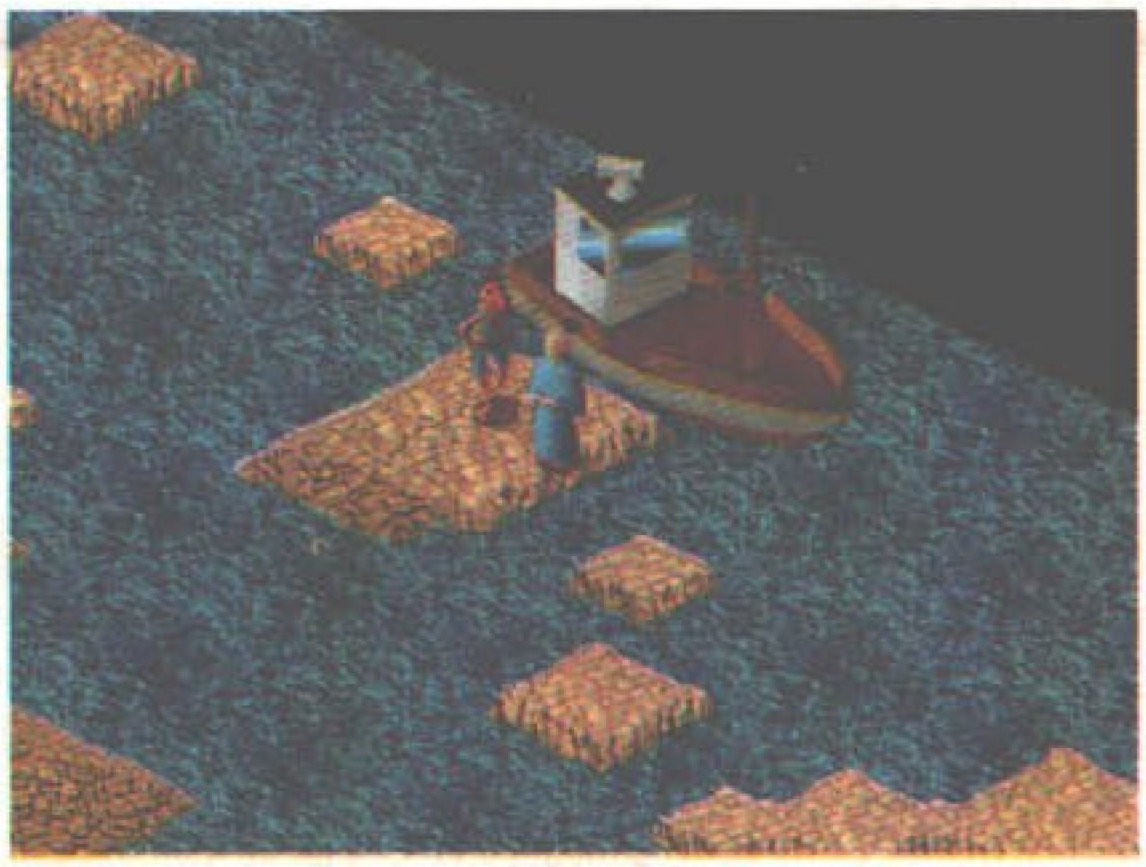
Omoară insectele mutant care agresează cei doi iepuri amărâţi, primind de la aceştia mulţumiri şi nu numai. Agită-te pe lângă ceaunul de pe foc pentru a vorbi cu mai marele satului. Acesta îţi promite că va deschide Poarta Morcovului Sacru dacă reuşeşti să faci să înceteze producţia de mutanţi. Iepurii se oferă să-ţi deschidă un pasaj cu ajutorul căruia ajungi rapid la fabrica de mutanţi. Cheia porţii se află la elefantul de afară. Îl omori şi iată-te...



ÎN FABRICA DE MUTANŢI

Odată intrat vorbeşte cu elefantul din imediata apropiere, pentru a-l convige să deschidă poarta spre vasul transportor. Ai grijă să nu te vadă gardianul pentru că dă alarma şi intri la închisoare. În caz că o faci şi pe asta, baţi garda care vine să-ţi afle ultima dorinţă, iar cu cheia luată de la ea îl eliberezi şi pe elful din celula de alături. Hainele şi toate obiectele din inventar le găseşti în dulapul dintre cele două celule. Cu asta se cheamă că ai evadat cu succes.

Odată poarta spre transportor deschisă, te îmbarci şi ajungi în mijlocul fabricii de mutanţi. Aici urmează o fază în care predomină arcade-ul. Cu chiu cu vai ajungi la un gardian care stă la un panou cu trei manete. După ce îl omori ai grijă ca toate cele trei manete să fie împinse în sus, asta pentru a fi deshise toate cele trei uşi pe care le comandă. După încă nişte peripeţii ajungi în sfârşit la un soi de bazin în care se agită nişte biloaie. Cu puţin noroc, insistenţă şi răbdare reuşeşti să distrugi toate biloaiele, de fapt ouăle de care îţi vorbise iepurele din sat. Odată treba terminată şi fabrica anihilată, poţi lua maşina din zonă către satul iepurilor. Ajuns aici îl însoţeşti pe şeful satului la Poarta Morcovului Sacru, pe care acesta ţi-o deschide. Trecând de poartă, poţi spune în sfârşit că ai trecut munţii, încă un efort şi, după câtiva soldaţi mai puţin pe lume, vei ajunge...



LA CLEAR WATER LAKE

Până la lacul pomenit mai sus ai de înfruntat câţiva inamici însă drumul e liniar, nu ai cum să te abaţi de la el aşa că nu insist. După ce omori vreo cinci soldaţi şi în final un elefant roşu ajungi la un hidroglidsor. Nu te îmbarca pe acesta ci mergi înainte şi apoi la stânga până ajungi la lac, acum îngheţat. Urcă-te pe bucata de rocă din mijlocul zonei şi foloseşte fluierul magic. Odată cu dezgheţarea lacului capeţi şi tu un bonus, nivelul magic fiindu-ţi crescut la patru. Nu uita să umpli flaconul în care a locuit siropul, cu apă din lac.

Acum urmează să faci un drum până hăt, în White Leaf Desert. E un drum lung şi obositor dar indispensabil pentru că mai deparete îţi trebuie un obiect pe care îl are bătrânul din deşert, mai precis....



CHITARA SPAŢIALĂ

Aşadar mergi înapoi în satul iepurilor şi treci prin pasajul deschis de aceştia ajungând în faţa fabricii de mutanţi. Nesărind jos, o iei la stânga şi după câteva ecrane ajungi la barca ta. Destinaţia: White Leaf Desert. În deşert, dai bătrânului iepure fluierul, iar acesta îţi va da chitara sa. În caz că încerci schimbul ăsta înainte să cânţi din fluier la Clear Water Lake, bătrânul te refuză. Acum însă, punând mâna pe fluier şi cântând, iepurele cel bătrân transformă deşertul într-o grădină plină cu flori.

Notând încă o faptă bună, te întorci la înde-părtatul hidroglisor (treci din nou prin fortul inamic) şi te îmbarci grăbit, pentru a merge...

PE TIPPET ISLAND

Aici poţi discuta cu diferite personaje, care mai de care mai pitoresc. Nu vă temeţi de elefantul de lângă zid, e paşnic dacă nu e provocat.

Iepurele care pescuieşte undeva în dreapta-jos îţi va da o cheie cu ajutorul căreia poţi ajunge la bar. În prealabil, dacă ai bani, poţi să cumperi inimioare şi mana de la magazin, eventual un meca-pinguin.



În faţa barului te atacă doi elefanţi punk-eri, pentru a-ţi lua banii. Îi poţi bate sau ocoli, aceştia dând bir cu fugiţii. Scăpat de cei doi poţi intra liniştit în bar. Aici barmanul îţi mărturiseşte că e foarte nemulţumit de atmosferă şi propune un târg: te lasă să treci prin pasajul din subsolul barului, pasaj ce duce către Fortress Island, dacă reuşeşti să încingi atmosfera. Cel mai bun lucru pe care îl ai de făcut e să dai chitara, cântăreţului de pe scenă. Odată haosul dezlănţuit, poţi coborî în subteranele barului, notând observaţia barmanului, cum că s-ar putea să mai fie câţiva crabi mutanţi prin partea locului. Oricum, cobori hotărât, la capăt te aşteptă....

UN BANAL DINO-FLY

În subterane dai mai întâi peste un mutant gelatinos care moare din două bile magice. Urmează acum să omori cei doi crabi giganţi care se învârt la suprafaţa apei. Cu puţină răbdare o faci şi pe asta (trage în ei când se află în intrândul dintre cele două platforme). Odată crabii omorâţi, folosind aparatul de zburat poţi trece lejer în partea cealaltă.

În camera următoare ai de omorât câţiva mutanţi, cheia găsindu-se în gaura din podea. Cu ajutorul cheii, deschizi grilajul, sări apoi (atenţie la şerpi) şi ieşi în sfârşit afară. Un frumos dino-fly (un dinozaur zburător adică) te aşteaptă pentru a-ţi îndeplini toate dorinţele (sau aproape toate). Cu acest original mijloc de transport eşti gata să mergi...

PE FORTRESS ISLAND

Dai aici peste un iepure dornic să sape un tunel către interiorul fortăreţei, asta dacă reuşeşti cumva să dezafectezi teleportoarele. Pentru a face acest lucru trebuie să mergi pe Brundle Island unde se află Centrul de Teleportare. Există însă nişte mici probleme. Pentru a trece de poarta principală îţi trebuie alte acte (numele tău nu e prea popular printre adepţii lui Funfrock) şi deasemenea ai nevoie de planurile Centrului pentru a-i afla punctul slab. Pentru a obţine toate acestea trebuie să mergi...

ÎN FORTĂREAȚA DIN PRINCIPAL ISLAND

Întors pe Principal Island, pătrunzi în fortăreață cu ajutorul cartelelor roșie și albastră. Trebuie să scapi de doi elefanți roșii și unul albastru nemaipunând la socoteală și o robo-clonă verde, dintr-aia



cu aparat de transmisiuni. Folosind eventual un meca-pinguin pentru a rezolva cu unul din elefanții roșii și apoi cu răbdare, reușești să pătrunzi în interiorul fortăreței. Aici ai de înfruntat niște banali soldați. Unul din ei are cheia de la celula în care se află deținutul ce te-a ajutat în procurarea cartelei roșii. Undeva în stânga, într-o celulă, îl întâlnești pe însuși Funfrock, care însă nu stă mult de vorbă ci se teleportează. Dacă eliberezi elefantul din celula vecină, obții cheia de la seiful lui Funfrock. În seif găsești sabia lui Funfrock, o armă extrem de puternică și un mesaj din care reiese că planurile pe care le cauți sunt la arhitectul de pe Citadel Island, fiul vecinului tău.

Ieți din fortăreață pe gura de aerisire din celula din dreapta și ia barca pentru a merge la...

ARHITECTUL DE PE CITADEL ISLAND

Arhitectul e un băiat foarte simpatic. Intrat cu el în casă primești toate informațiile necesare și pe deasupra și actele de care aveai nevoie. Reții deci că punctul slab al Centrului de Teleportare e undeva în stânga, după primul post de gardă. Acolo va trebui să folosești cornul pentru a-ți face drum în interiorul clădirii. Nu uita, înainte de a pleca spre Brundle Island, să iei de pe planșeta arhitectului, actele acestuia, de mare trebuință când vei ajunge cu dinozurul zburător la...

CENTRUL DE TELEPORTĂRI

Cu ajutorul actelor arhitectului, pe care le dai tipului în alb de la poartă, intri nestingherit în incinta centrului. Pentru a ajunge la punctul slab, urcă pe scara din stânga, imediat după postul de mitralieră instalat acolo. Te întâlnești cu un iepure nemulțumit de neputința sa în a ascunde un anumit semn de pe peretele clădirii. În fața acelui semn suni din corn și iată drumul către inima complexului.

Înăuntru, dacă ai key-pad-ul, poți intra în camera din dreapta-jos, de unde iei un meca-pinguin. Asta e un lucru opțional și nici nu îți folosește prea mult în cele ce urmează.

Acum e recomandat să folosești sabia furată de la Funfrock. În AGRESSIVE mode, dacă apeși pe ALT, e o armă foarte eficientă. Singurul inconvenient e că trebuie să te apropii de adversar.

Convingi elefantul roșu de pe platforma din partea de jos să-ți cedeze cheia și ai grijă să anihilezi gardianul îmbrăcat în alb, care e gata să dea alarma. Cu cheia luată de la elefant deschizi grilajul și treci mai departe urmând să înfrunți o robo-clonă roșie. Deschizi apoi ușa din capul scărilor (cheia e în butoi) pătrunzând astfel în camera de control a teleportărilor. Vei fi imediat atacat și nu spera să te descotorosești de adversri atâta timp cât gardianul din față stă cu mâna pe alarmă. Înaintează cu îndrăzneală și cu ajutorul sabiei rezolvi toate problemele, destul de ușor.

Urmează acum o fază frumoasă, în care ceea ce ai de făcut e să distrugi computerul din centrul camerei, precum și butoanele de alarmă din dreptul fiecărui teleportor. Fă toate acestea cu ajutorul sabiei pentru că nu ai mana de pierdut.

Odată computerul și teleportoarele făcute bucăți, clădirea e distrusă permițându-ți astfel să ajungi la simpaticul dino-fly. Călare pe acesta te îndrepți în cea mai mare viteză pentru a pătrunde de data asta...

ÎN FORTĂREAȚA LUI FUNFROCK

Te aștepți poate ca iepurele care a promis să sape tunelul a și terminat treaba. Nici vorbă, mai întâi va trebui să cureți zona de toată paza lui Funfrock. De mare ajutor în trebșoara asta îți este sabia furată, care îți permite să te decotorosești destul de repede de blindatul de la poartă.

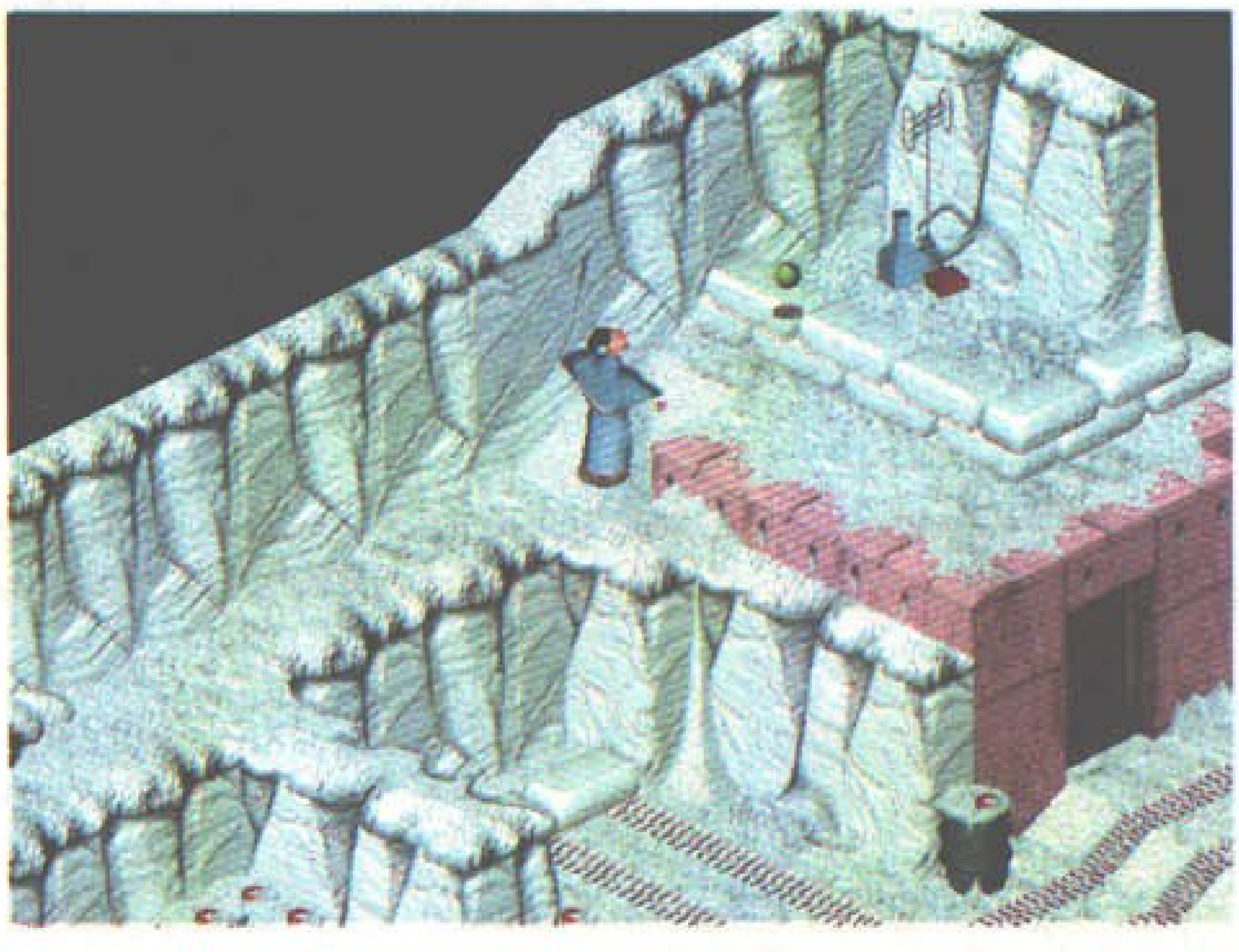
Când, în sfârșit nu se mai teme de nimic, iepurele catadicsește să sape tunelul promis, tunel în care nu întârzii să pătrunzi. În curând, urmează să-ți eliberezi iubita

ȘI TOTUȘI...

După ce treci printre doi vulcani și escaladezi câteva trepte, te trezești față în față cu un mutant grotesc, căruia nu eziți să-i arăți justețea cauzei tale. Poți fie să-l omori cu sabia, fie cu bila magică, depinde de firea fiecăruia.

Scăpat de monstru nu-ți mai rămâne decât să dai de robinetul din cameră pentru a goli piscina și să culegi cheia grilajului din colțul din stânga.

În piscină dai peste două robo-clone cu elice care, la prima vedere, par invincibile. În mod surprinzător de poți decotorosi de amândouă cu ajutorul pumnilor și picioarelor, clonele nefiind nici foarte



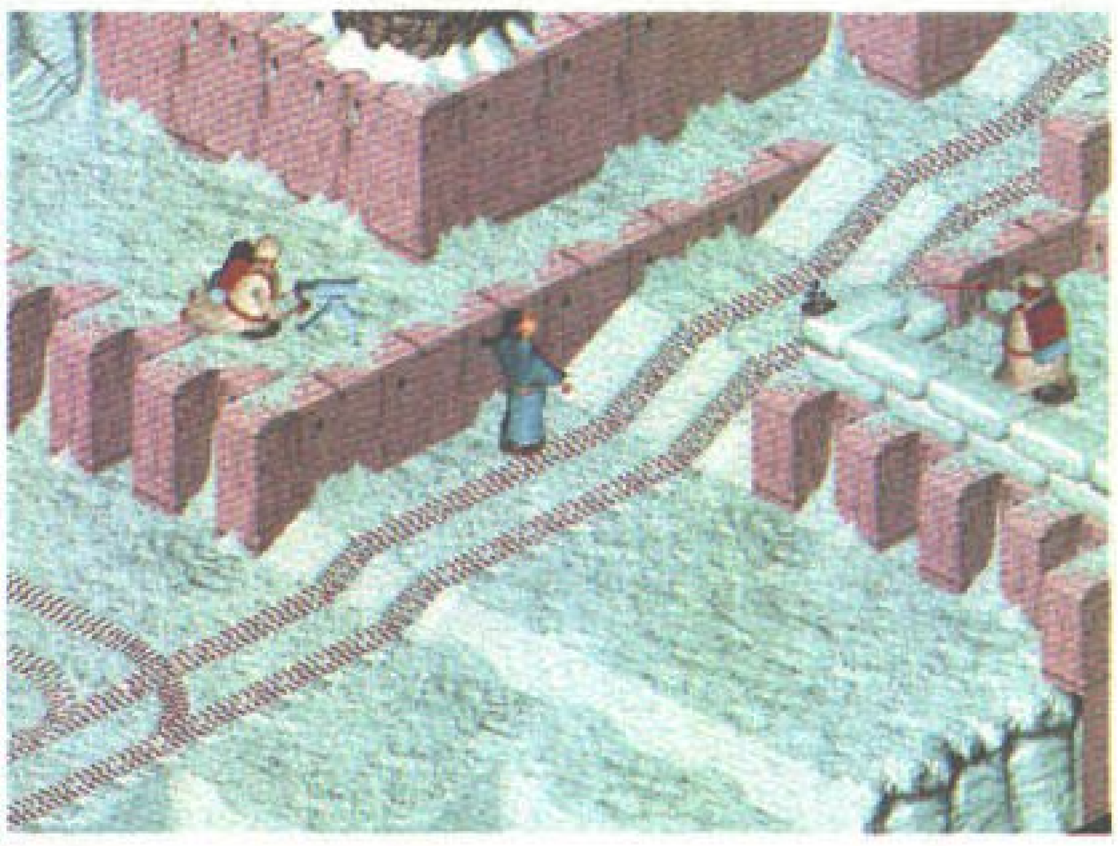
periculoase, nici foarte rezistente. Nu ai de ce să te temi de aripioara de rechin care se plimbă prin piscină pe roți, nefiind decât un inofensiv element de decor.

Ieși din bazin pe scara din partea opusă și anihilezi soldatul care păzește celula iubitei tale. Punând mâna pe cheie dechizi plin de vervă ușa spre libertate pentru draga ta și iată-te...

DIN NOU PRIZONIER

Înșelat de clona prietenei tale, te vezi pus în situația de a fi din nou prizonierul lui Fun-frock. Din fericire locurile îți sunt familiare, iar metoda de evadare e aceeași

ca la început. Nu încerca să cobori în celula vecină pentru a cerceta mai de aproape forma așezată pe pat. Nu e decât o incompletă clonă de-a ta, care însă nu va ezita să-și dovedească superioritatea în luptă.



În camera de după grilaj întâlnești clona de mai devreme a iubitei tale. După ce acționezi în consecință, iei cheia pe care o are asupra-i și deschizi ușa din dreapta. Această ușă duce la dulapul în care se află conținutul inventarului tău.

Dechizând încă o ușă pătrunzi într-o cameră destinată fabricării clonelor. Nu te uita nici în stânga, nici în dreapta ci mergi tot înainte până la semnul încrustat de pe zid. Un suflat în corn și iată în sfârșit și ultima din cele trei pietre pomenite în profeție. Această ultimă piatră îți dezvăluie locul în care se află puțul lui Sindell.

Pentru a ieși din cameră folosește flaconul cu apă luată din Clear Water Lake. Ieșit afară din fortăreața acum distrusă ia-o în sus, trecând peste ruinele fortăreței. Ai ajuns...

PE ȘANTIER

Funfrock nu stă degeaba și a pus la muncă o întregă armată de muncitori și buldozere. Nu încerca să te lupți cu muncitorii, mânuiesc cazmalele foarte eficient și sunt și destul de numeroși. Va trebui să-l omori totuși pe primul întâlnit pentru a lua cheia de la grilaj. Nu cred că era nevoie să-ți mai spun, nu face pe viteazul în fața unui buldozer.

Fugind așadar tot la deal, ajungi la un moment dat la un buldozer care stă degeaba. Ceva mai la vale se află un elefant în verde, care îți va da cheia acestuia. Suit în



mașinărie, ești dus automat la vale și trecut peste barajul de bolovani ce împiedica accesul spre o parte a insulei.

Urmează abcum o bucată destul de sâcâitoare. Pe scurt, fugi în zig-zag la deal evitând cu grijă tirul muncitorului din colț și primul buldozer. Te afli acum în fața unui utilaj pe care nu ai pe unde să-l ocolești. Poanta e să-l aștepți să se ducă spre dreapta și apoi să vii spre el pe drum ținându-te pe lângă marginea din dreapta ta. Rutina sa de căutare îl împinge orbește spre tine și îl face să cadă un nivel mai jos. reducându-l astfel la un simplu obiect din peisaj.

Încă un ecran în dreapta, încă un muncitor dat dispărut și pui mâna și pe ultima cheie din joc. Cobori acum spre stânga și pătrunzi spre următoarea zonă, eliminând în prealabil muncitorul din fața grilajului. Ești foarte aproape de...

PUȚUL LUI SENDELL

Te afli la poalele unui fel de stâncă păzită de doi munictori care trag îndrăcit. Pentru ca proiectilele lor să trecă peste tine folosește-te de modul DISCRET. Cu răbdare îi elimini pe amândoi fără mari probleme. Escaladează acum stânca folosindu-te de crestăturile din ea și ajungi pe o platformă pe care se află Funfrock și iubita ta (cea adevărată de data asta).

Folosind chiar sabia lui (bila e ineficientă), reușești să-l arunci în apă pe Funfrock și eliberându-ți prietena pătrunzi în adâncurile puțului lui Sendell. Evident, pentru a sparge placa încrustată folosești din nou cornul. Pe fundul puțului, tocmai când ești pe cale să spui HOP, apare din nou Dr. Funfrock. Aici nu contează dacă ai sau nu un trifoi, în caz că pierzi lupta apare binecunoscutul mesaj 3D: GAME OVER. Revenind la salvarea pe care jocul o face tocmai la intrarea în ecran, reușești până la urmă să-l învigi (definitiv) pe Funfrock și să pătrunzi urmat de prietena ta pe poarta din dreapta pentru a duce la capăt profeția. Acesta este....

FINALUL

WHOOPS !

Așa cum era de așteptat, în numărul anterior (primul) pe lângă erorile tipografice (prea multe la număr) s-au strecurat și ceva "dude" din redacție. Ca să începem cu ce e mai important, în rubrica "Ctrl+Alt+Del+>" la capitolul DESCENT, codul de activare a modului "cheat" este GAB**B**AGA**BB**AHEY, în loc de GABAGABAHEY. Apoi în articolul "One Must Fall" din capitolul "SHORT STORIES" pag. 10, în loc de "șase jucători și șase roboți" se va citi, ț jucători și ț roboți (mersi Andrei). Vom mai aminti că începând cu movul de pe copertă, verdele de pe prima pagină, în margine (care era uniform), continuând în casetele de cuprins cu Rebel Assault II , The Hiden Empire (care a ieșit negru pe negru) și terminând cu scrisul de culoarea "bleu" din aricolul "QUAKE vs HEXEN" în locul unui albastru bestial, toate aceste MICI erori, aparțin tipografiei **CRISPAPIER S.R.L.** Oradea. Ne cerem scuze în fața dvs. convinși fiind că ne-au scăpat încă multe și în numărul de față. Așteptăm scrisorile negre, cu multă... plăcere.

ULTIMA ORA

La începutul lunii mai, ac. redacția GAME OVER, împreună cu firma Exim Turin S.R.L., magazinul MUZICA și alți sponsori a organizat primul concurs național de DOOM. La ora când scriu acest articol s-au înscris în mai puțin de o săptămână aproape 200 (două sute) de participanți între 13 și 29 de ani. Sperând că numărul lor va fi mult mai mare până la data începerii concursului (aprox. 8 mai) vă anunțam că avem de gând să nu ne oprim doar aici și vă așteptăm la finală. Așteptăm sugestii.



În viitor, datorită unei arme dezvoltată și experimentată în secret, o planetă suferă un dezastru ecologic ce duce la schimbarea radicală a climei. Mai târziu, după câțiva ani de potop necurmat, relieful e mult diferit, mult mai monoton, continentele sunt înlocuite de un IMENS ocean. Statisticile sunt uluitoare: 98% din populație nu mai este, iar cei care au reușit să supraviețuiască acestei ciudate „selecții naturale“ în colonii subacvatice, sunt într-adevăr cei mai buni. Coloniile devin ascunzători ideale pentru toți cei urmăriți de lege. Numele de odinioară este dat uitării, Terra devine astfel: WETLANDS.



Un arcade și nimic mai mult, iată ceea ce este Wetlands, apărut în primăvara 1996 de sub tiparul alianței, NWComputing-Hypnotix. E drept, un arcade demn de 1996, un arcade ce totalizează peste 500 de MB, realizat profesional.



Asta se vede încă de la primele secvențe animate din prezentare. Animația este foarte fluidă. E drept, grafica nu e făcută în timp real, fiind lucrată dinainte, dar e mult mai plăcut de urmărit decât o animație filmată de genul celei din Daedalus Encounter sau Critical Path.

Jocul e structurat pe misiuni, grupate pe 7 mari zone de conflict. Misiunile din cadrul unei zone, cu excepția ultimei, se pot juca în orice ordine și de oricâte ori (pentru scor, eventual). Pe măsură ce o misiune a fost îndeplinită, este adăugată unei liste pentru a putea fi jucată mai târziu.

Deși majoritatea luptelor se dau sub apă, există și misuni „de interior“ sau în spațiu. Conduci nave spațiale, submarine, o motocicletă anti-G, ba chiar și un metrou blindat. Fără a mai pune la socoteală misiunile în care îți croiești drum deplasându-te pe propriile picioare.

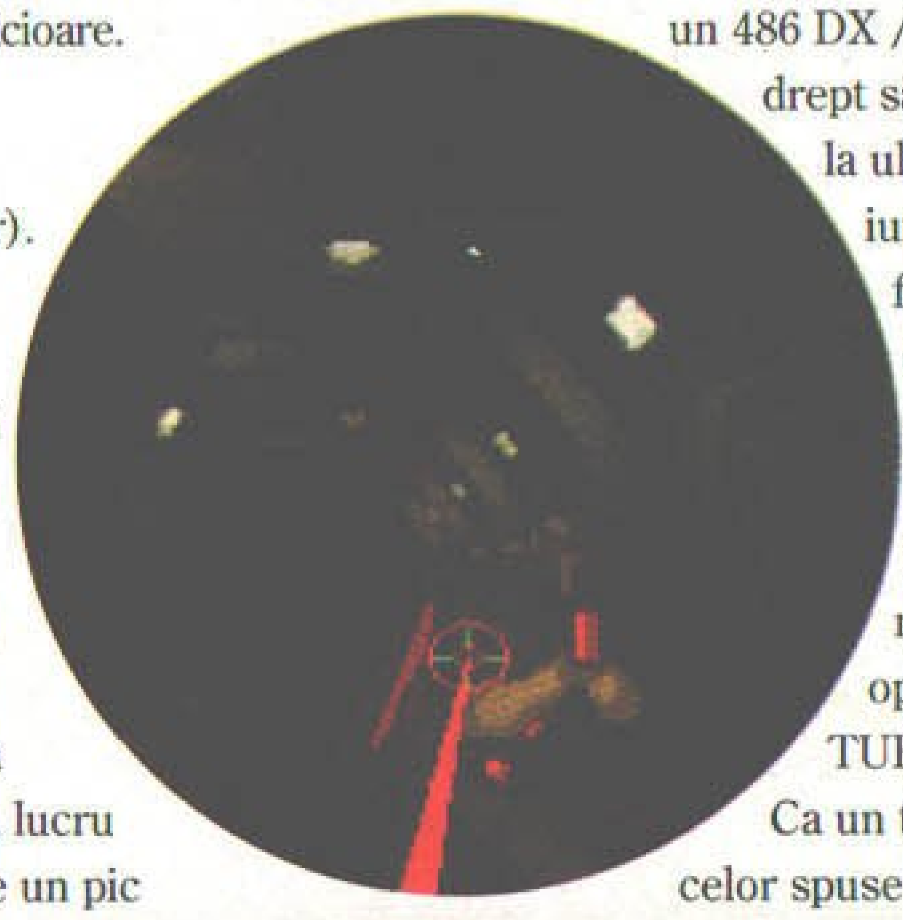
Interfața de joc este foarte asemănătoare cu cea din Rebel Assault sau Cyberia (faza de zbor). Nava în care te afli parcurge un traseu prestabilit, iar tu miști numai ținta, trăgând în tot ce pare ostil. Din când în când, la unele misiuni, ți se oferă posibilitatea de a alege între câteva direcții de urmat, lucru care mai sporește un pic dificultatea. Fiecare luptă are anumite obiective ce trebuiesc îndeplinite. Pentru aceste obiective există un contor ce arată cât de aproape ești de victorie sau înfrângere.

Exploziile (sub apă), navele inamice, peisajul, sunetele, toate sunt excelent îmbinate astfel încât atmosfera este cred-



ibilă. Nivelul de dificultate e destul de ridicat. Există o misiune (asemănătoare cu nivelul 2 de antrenament din Rebel Assault I) care este pur și simplu imposibilă. O metodă mai necinstită de a trece, este să umblați un pic prin salvare și să o puneți ca fiind efectuată. Mai sunt unele misiuni ce necesită o apăsare pe butonul TURBO al calculatorului, pentru a putea face față valului de inamici.

Sistemul minim pe care rulează este un 486 DX /33 8M, și drept să vă spun, la ultima misiune o să fie al naibii de greu pentru cei cu P5, care nu au opțiune de TURBO.



Ca un total al celor spuse mai sus, WETLANDS este un joc bun și un arcade... excelent. Îi lipsește ce-i drept profunzimea, însă pentru cei dornici de jocuri de acțiune și cărora nu le e frică de apă, poate fi o opțiune cât se poate de potrivită.

70

- combinație reușită între două genuri de grafică (desen și film)
- personaj pitoresc

- lipsă de profunzime: un arcade și nimic mai mult
- mai dificil pe calculatoare mai puternice
- două nivele imposibile (greșit gândite)

GAME OVER ctc

	95%
	55%
	40%
	85%

STÂND PE VINE...

O puzderie de jocuri şi-au făcut apariţia în ultima vreme. Multe dintre ele, în ciuda faptului că s-au lăsat aşteptate, n-au reuşit să se ridice la nivelul promis (Stonekeep, Rise of the Robots 2), pe când altele ne-au surprins prin brusca apariţie şi prin calitate (C&C Covert Ops., Descent II).

Ok. Dar altele sunt... pe vine

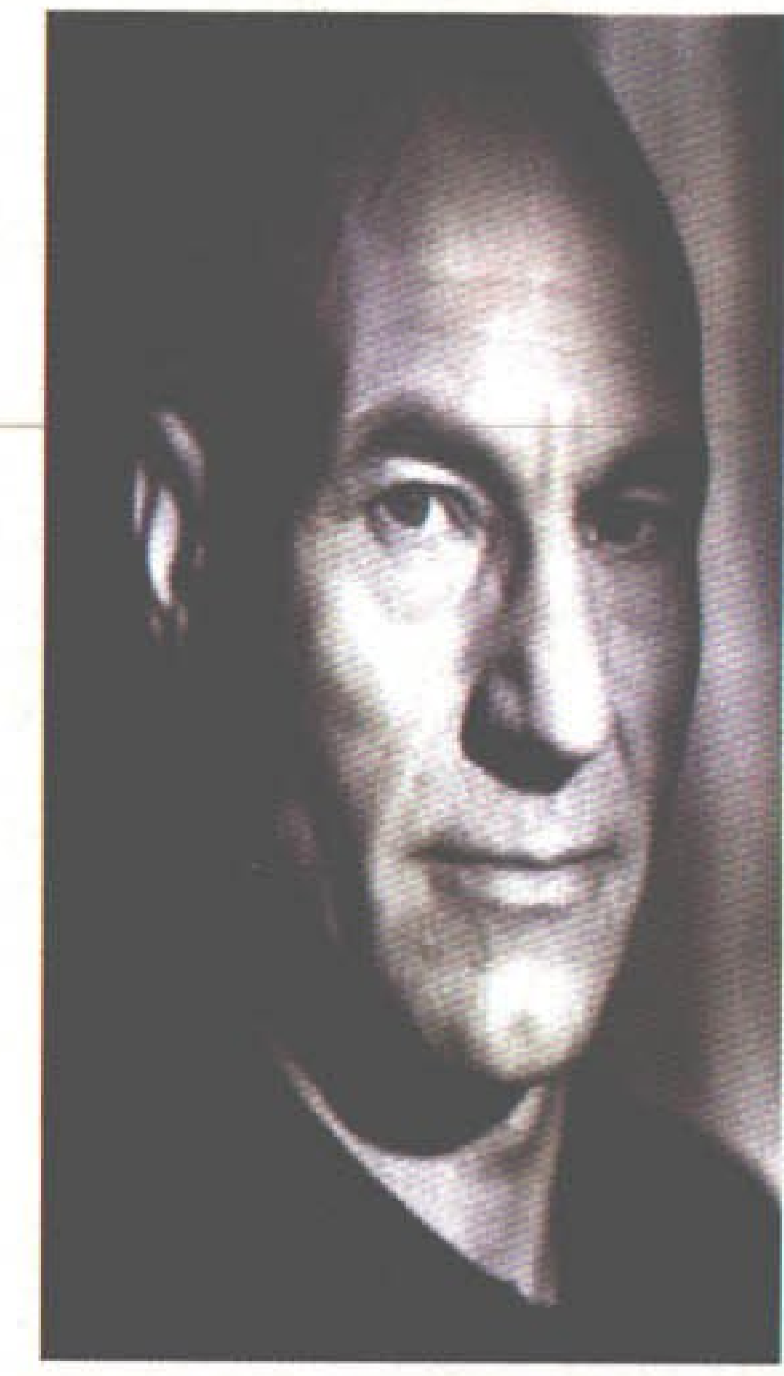
DUNGEON KEEPER

Iniţial jocul trebuia să apară la sfârşitul lunii iunie... anul trecut. În decembrie ar fi putut să iasă pe piaţă, însă cei de la Bullfrog, în ciuda sărbătorilor, l-au mai amânat puţin, până în martie. În martie le-au mai venit nişte idei şi astfel, nu-i gata nici acum. S-a zis: „**Puteam să facem un joc bun, dar Bullfrog-ul nu face jocurile doar bune** (mai ales Peter Molineaux) **ci, bestiale**"**Dungeon Keeper**, dacă mai trebuie să vă amintesc, se anunţă ca unul dintre cele mai ciudate combinaţii de role-play, strategie, 1st person, 3rd person game. Toate revistele vuiesc (se vede nu?) şi este alături de QUAKE, unul dinre cele mai aşteptate jocuri ale anului. Poate pe 31 mai.

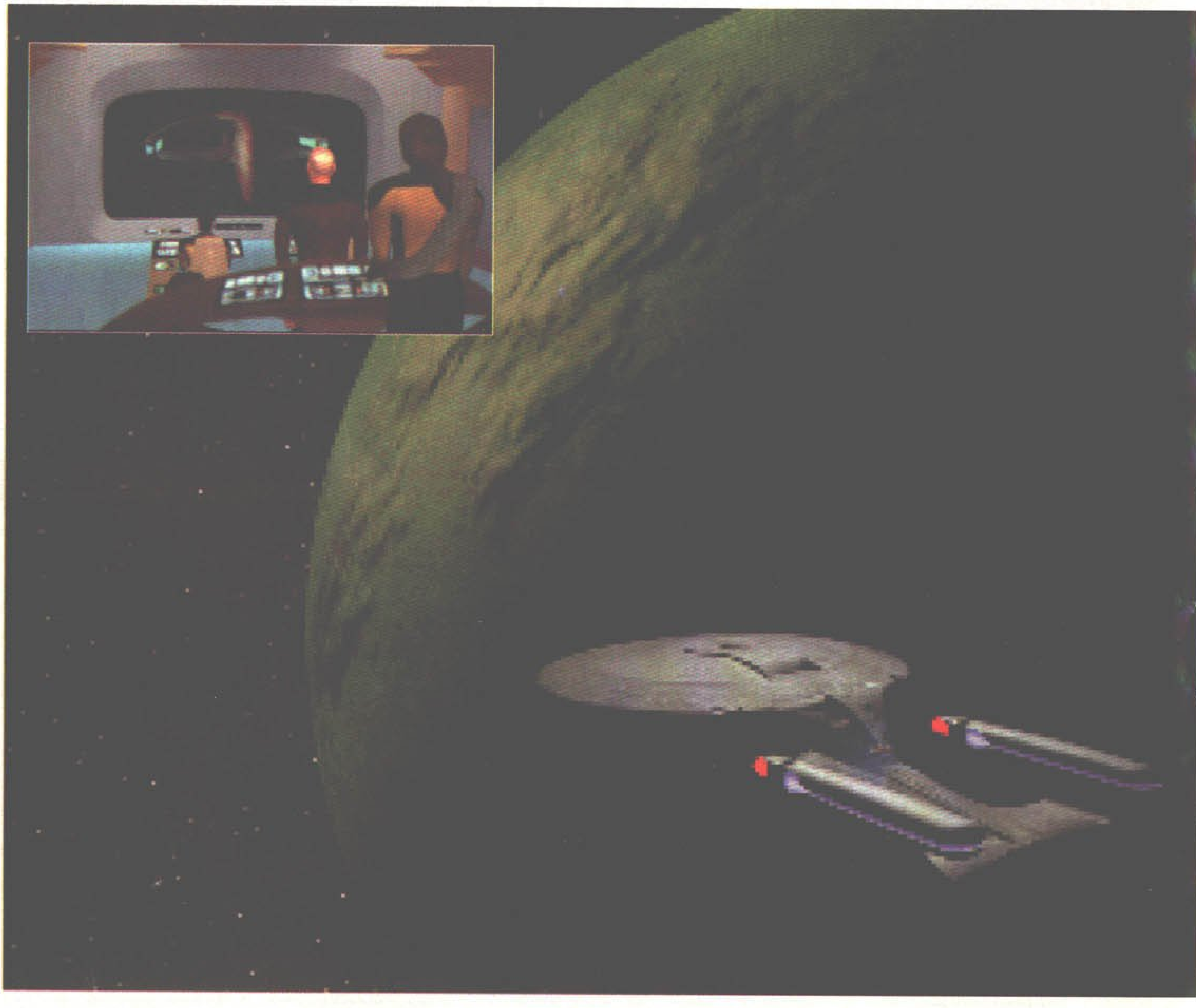
QUAKE

Tot în mai este aşteptată şi mult discutata producţie **id**. O versiune demo, fără monştri, a început să circule. Cine a prins-o, a avut grijă să rămână uimit. Chiar fără monştri, când vezi cum se reflectă lumina din puşcă, texturile, când tragi de sub apă şi când îl împrăştii pe colegul din multiplayer cu o armă cât jum'ate din corpul propriu, nu se poate să rămâi decât extaziat. id a lansat o replică ce pare că a plăcut mai multor producători, semn că şi-o însuşesc din ce în ce mai mulţi: „**O să fie gata, când îl terminăm**". Nu putem deci, pune bază pe datele oficiale în acest domeniu. **QUAKE** va fi, cu siguranţă, singurul joc capabil să inlocuiască DOOM-ul în ierarhia capodoperelor. Nu săriţi, vă rog, cu argumente de genul: „Aaa, da' ce, Rott-ul, Descent-ul, Dark Forces-ul, Duke3D-ul, sau **mai ştiu** eu care, e mai bun. NU CONFUNDAŢI! N-aş vrea să vă aduc argumente, să vă explic ce e una şi ce e alta etc. V-aş întreba numai dacă vă aduceţi aminte de câteva cuvinte ca: godmode, death-match, wad, frag, „iddqd"...

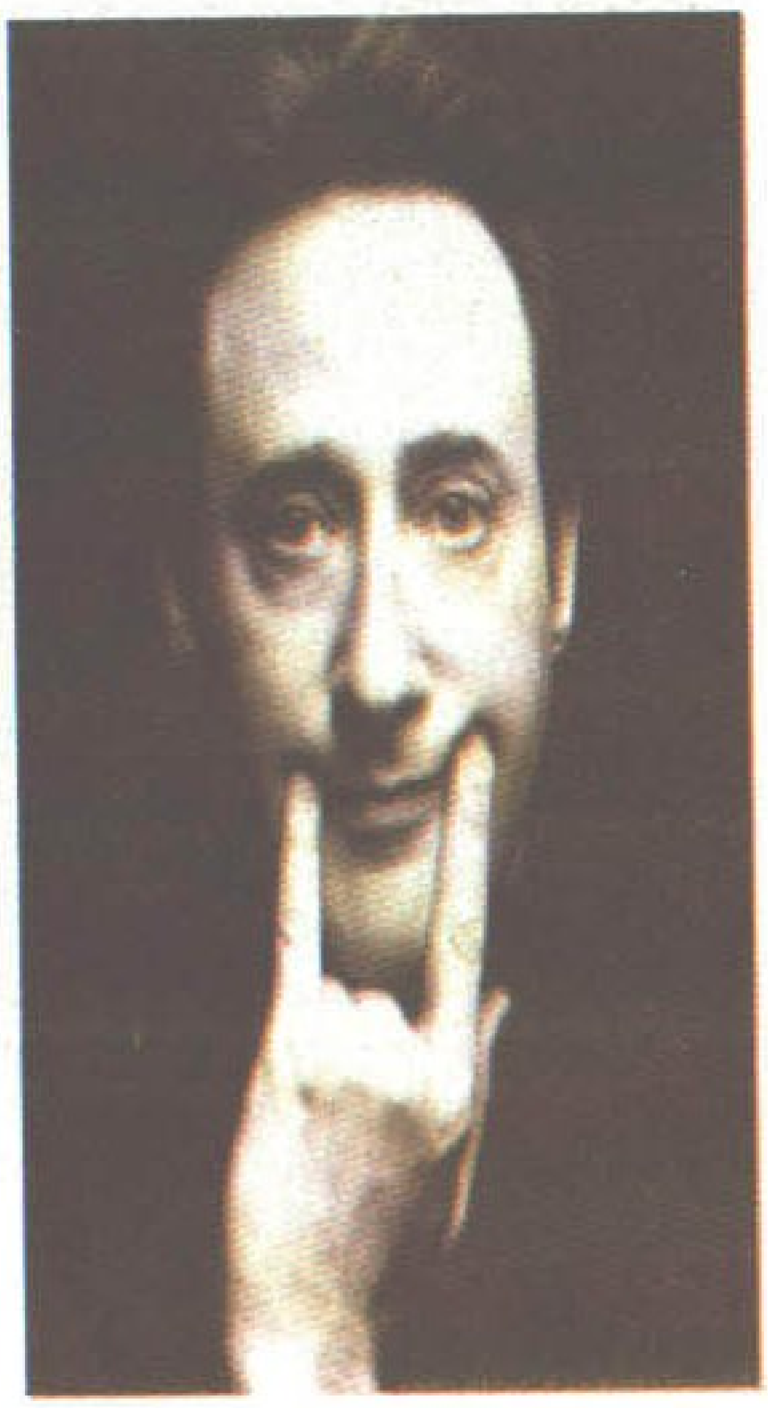




de Garid Krochodilovich



POWER COLLECTION



"25th Anniversary" și "Judgement Rites" produse de INTERPLAY, au fost primele jocuri "adventure" în care fanii Star Trek se simțeau - pe bună dreptate - ca la ei acasă. După apariția pe ecrane a noii serii, firma Spectrum Holobyte a preluat inițiativa realizând "A Final Unity", joc care merită toată lauda pentru felul în care respectă ambianța cu care ne-a obișnuit filmul. Din păcate, suma care trebuia plătită pentru a putea filma actorii reali a fost prea mare (doar pentru partea audio Patrick Stewart a primit zilnic 22.500 $), așa că Spectrum Holobyte a trebuit să muncească din greu pentru a realiza portretele respective.

Nu am explicat totul în detaliu deoarece suntem limitați de ceea ce căpitanul Picard numește "*SPACE, THE FINAL FRONTIER...*".

Sfaturi:

- analizează cu tricorderul toate obiectele pe care le întâlnești (la întoarcerea pe navă vei obține date vitale - în caz că scapi un detaliu ai toate șansele să nu poți termina jocul)
- folosește fiecare membru al echipei, pentru că părerile și ideile sale îți pot fi de folos (poți face excepție în cazul Troi care, la fel ca în film, nu numai că nu este utilă la nimic, dar te mai și încurcă ;-))
- fi pașnic dar nu exagera; în momentele în care e clar că inamicul respectă forța ține-te ferm pe poziții și asumă-ți riscuri, sau altfel spus: "Lock phasers 10 percent power. FIRE!"

Totul începe cu o scurtă prezentare a situației care sună cam așa: o navă de dimensiuni reduse fuge de pe Garid, echipajul său cerând azil în spațiul Federației. Pentru a turna adrenalină, în momentul în care Picard își frământă capul cu problema în cauză, un „War Bird" aparținând tot garidienilor se face vizibil și îl somează pe acesta să nu se amestece în problemele lor interne. Dorind să creeze ambianța filmului, dar și a-i da gata pe fani, autorii introduc în acest moment filmulețul cu "space, the final frontier...", genericul și distribuția.

La început trebuie să-i salvezi pe cei din navetă, lucru destul de ușor dacă te arăți ferm față de cpt. Pentara (vezi idei generale). De la T'Bak afli situația de pe Garid, de cele două clase sociale (Patricians și Plebeians) și de un arheolog vulcanian pe nume Shanok care ar putea să-i ajute să găsească al 5-lea scroll. Găsirea acestui document este vitală, deoarece se presupune că ar conține drepturile clasei din urmă, care fusese cam exploatată în ultimul timp de către Patricieni, așa că purcede spre HORST III. Pe la jumătatea drumului primești un S.O.S. din partea bazei orbitale Mertens, deci schimbi cursul spre Cymkoe IV.

CYMKOE IV

Aici, afli că băieții se ocupau cu studiul unor surse experimentale de energie, înainte de a fi atacați de o navă neidentificabilă, atac ce a destabilizat "containment field-u'n'stuff" (știți și voi poveștile lui LaForjă...).

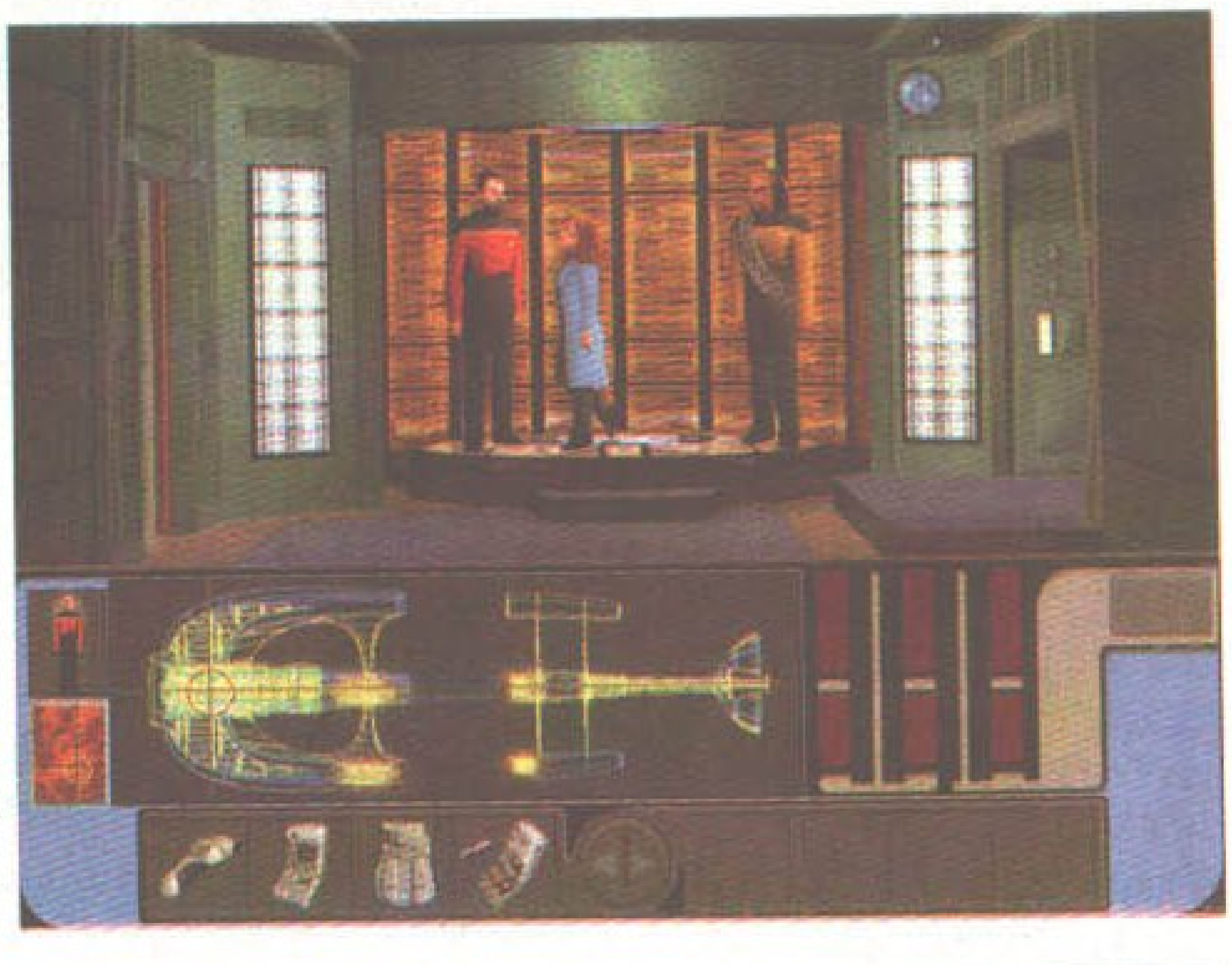
În interiorul bazei: salvează femeia rănită, teleportând cablul care o imobilizează (după ce l-ai tăiat în prealabil); de la aceasta vei afla codul necesar la consola din Administration. Studiază obiectul din Engi-neering: vei afla - cel puțin așa e de părere tricorderul - că este "praf stelar" în greutate de 149kg. Noroc cu Geordi care își dă seama că ceva e putred în En-gineering și mai analizează o dată obiectul care se dovedește a fi în posesia unui înveliș capabil să păcăleas-că senzorii; la această a doua încercare datele obținute sunt parcă mai aproape de adevăr - cel puțin greutatea 15255kg min. După ce scapi de intrus oprind "curentul" de la grupul 3 stai de vorbă cu Dr. Griems și realizezi un tur de forță cu Geordi instalând un "phase inverter" și un "wave reduction converter" în gaura făcută de obiectul *alian*. Baza fiind salvată, nu-ți rămâne decât să aduni mulțumirile de rigoare și să te îndrepți din nou spre Horst 3.

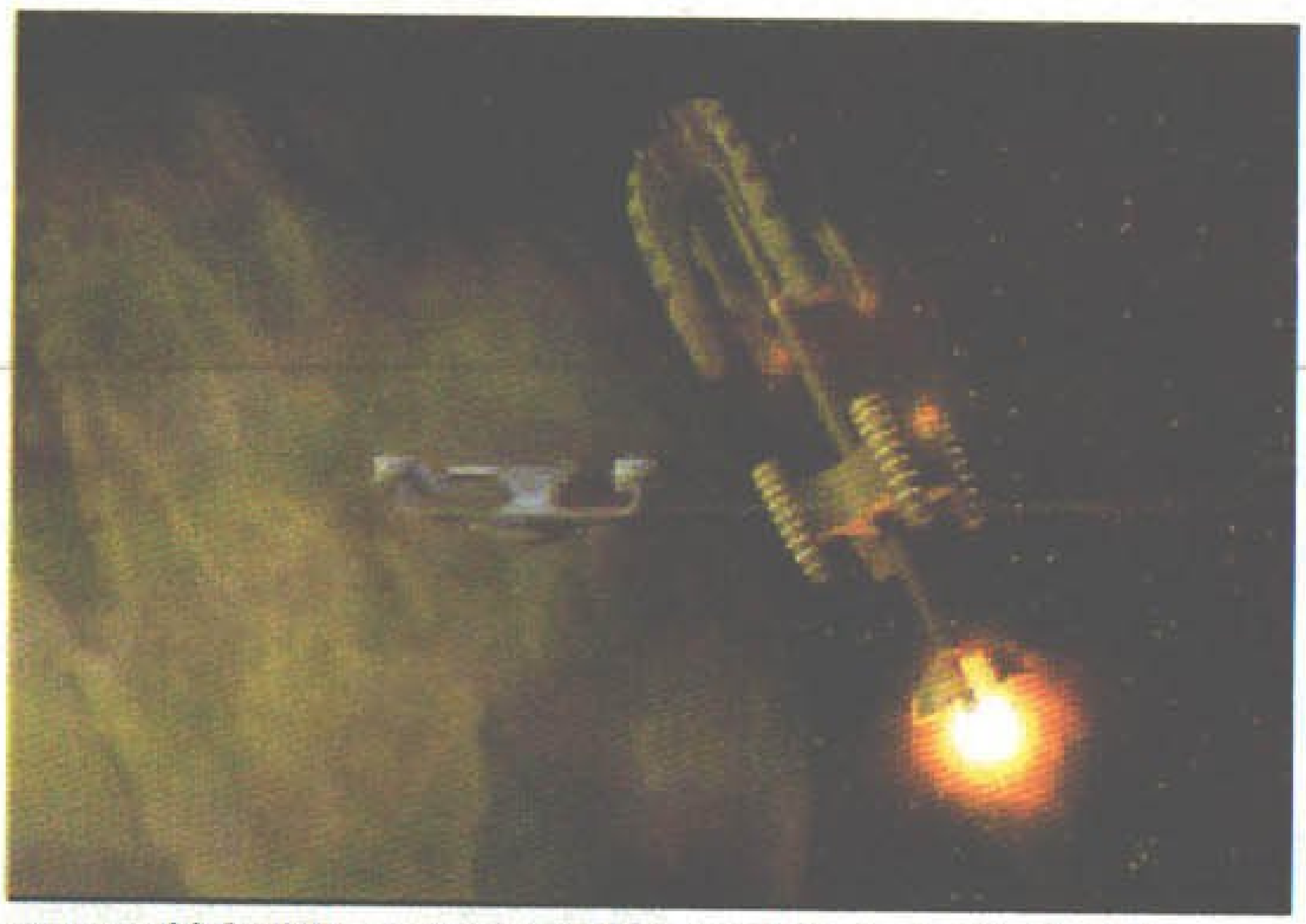
HORST 3

Vorbește cu Shanok și așteaptă în zonă, până primești mesajul amiralului Reddreck.Acesta te roagă să te îndrepți spre Morassia, pentru a da de urma Dr. Vi Hyunh-Foertsch, o exobiologistă care era dată cam dispărută.

MORASSIA

Vorbește cu maimuța șef, mergi în laborator culege sondele și analizează cele 3 cadavre de animale. Vorbește cu tracker Melas, maimuța, consultant Iydia, încercând să rezolvi întrebările apărute în urma analizei animalelor susmenționate. Mergi în cele trei habitate și folosește sondele de mai multe ori - trebuie să obții și să analizezi 4 tuburi albastre, 4 verzi și 3 roșii. Confruntă-l pe Iydia; după fuga acestuia apelează la proaspăt sal-





vata exobiologistă pentru a prinde animalul scăpat. Căutându-l pe Aramut ajungi în Joward Three și mai apoi în sistemul Nigold. După ce-l ameninți ca-l dai pe mâna romulanilor, Aramut devine ceva mai cooperativ: ți-l predă pe consultantul Iydia, îți dă informații despre mișcările romulanilor și te indreaptă spre Shonoisho Epsilon VI (Frigis).

EPSILON VI

Vorbește cu membrii echipajului, după care pune-l pe T'Bak să recite ceva din Lawgiver (cel care pusese bazele societății de pe Garid, tot el fiind autorul celor 5 scroll-uri). Vorbește cu Laraq, pentru a afla că cel de-al 5-lea scroll nu este de găsit (reține că știe limba chodak). De la conducătorii diverselor fracțiuni aflii că gruparea "Seekers" i-a cam văduvit de anumite componente vitale în exercitarea ritualurilor lor. Nachyl îți spune despre Aelont - șeful lor, dispărut cu o lună în urmă în spatele ușii numite "Door of Enlightment". Pentru a deschide ușa trebuie să faci pe naivul: la orice înrebare pe care ți-o pune paznicul trebuie să răspunzi cu "nu știu", "nu am suficiente date", "habar n-am" ... După ce-l eliberezi pe Aelont ia din seif un "device" în formă de Y, un "golden ring" și un "staff" care arată ca o baghetă cu o bilă la capăt. În schimbul primelor două obiecte Stamblyr îți mai dă 2 plante cântătoare. Folosește planta care cântă "travelling music" pentru a activa teleportorul oferit de Madia în schimbul baghetei sale. Ajută-te de plantele cântătoare pentru a ajunge la nișa din partea opusă a camerei, după care folosește talismanul care rezonează la 3000 KHz (seamănă cu un ou albastru). După ce recuperezi scroll-ul, te întorci la navă rezolvi cu Pentara și mergi la Goldur 543.

GOLDUR 543

Aici trebuie să protejezi releul de comunicație de navele romulane. Pe parcurs vei sta de vorbă cu un comandant romulan și cu unul klingonian - discuția cu acesta din urmă în ceea ce privește tratamentul prizonierilor fiind chiar amuzantă. După ce primești mesajul de la comandamentul flotei stelare te îndrepți spre Frigis.

FRIGIS

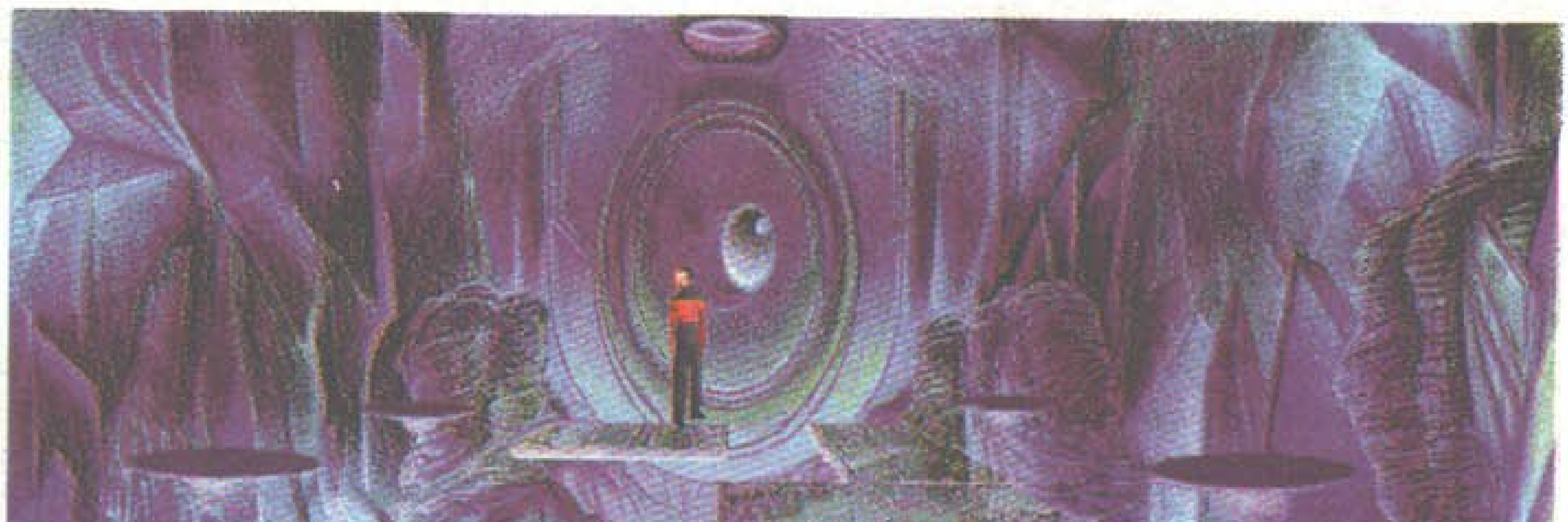
Coboară pe planetă cu Picard și vorbește din nou cu Laraq. Acesta îți spune despre "Unity Device" - lămurind cu această ocazie titlul jocului - îți dă un cristal și un rod programabil. Întors pe navă așteaptă ca datele aflate pe cristal să fie descifrate după care stabilește o traiectorie către Horst 3 pentru a sta de vorbă cu Shanok.

HORST 3

Odată ajuns, constați că Shanok nu este de găsit decât în mesajul pe care l-a lăsat înregistrat. Folosește rod-ul pentru a aciva panoul, după care folosește tricorderul pe hartă și pe toate instrumentele din camera vecină. După ce ai terminat întoarce-te pe navă și așteaptă până când computerul calculează poziția planetei Allanor.

ALLANOR

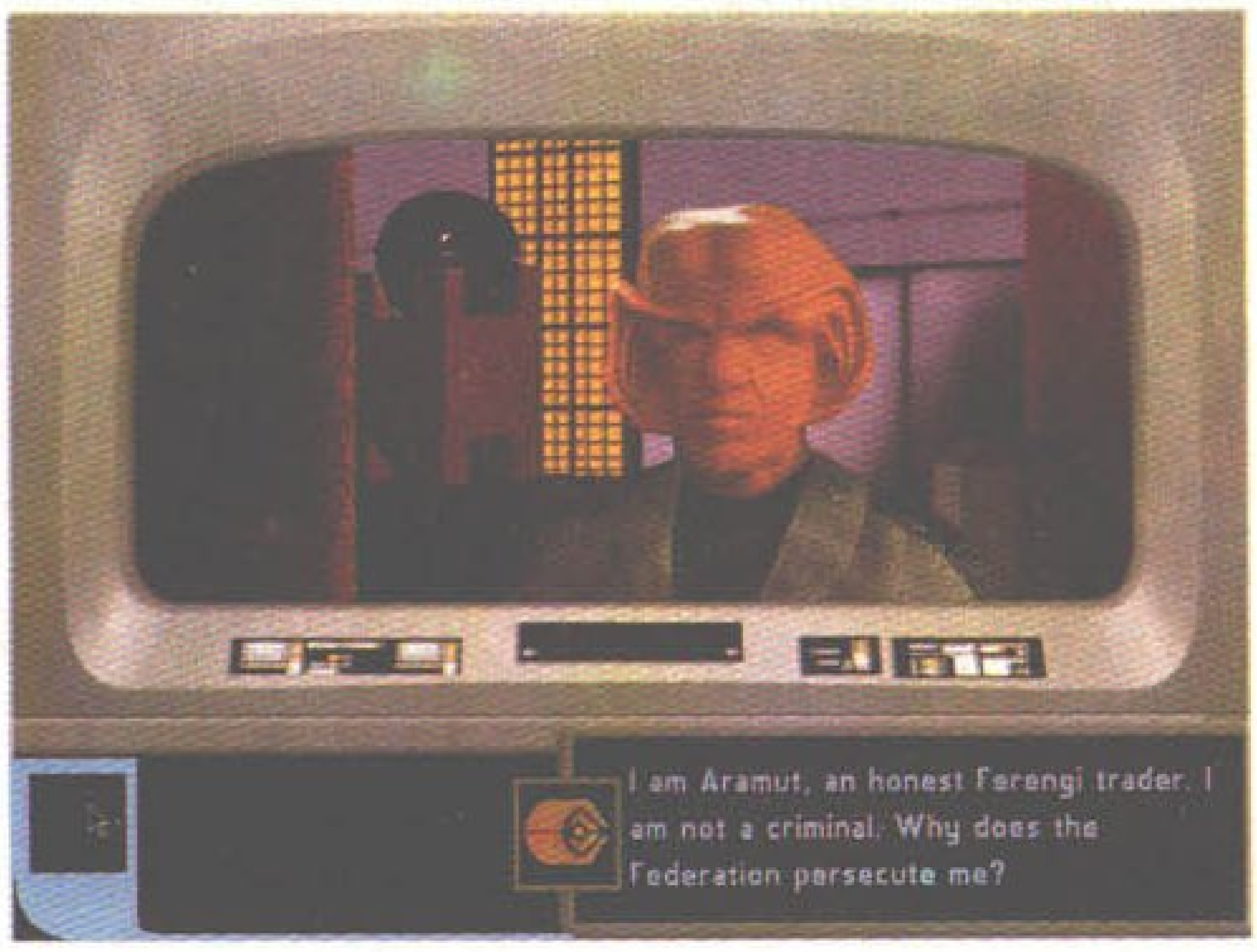
Înregistrează tot ce poți cu tricorderul (planul de zbor este cel mai important). Nu te atinge încă de drona care zace în apropiere. Setează fazerul la capacitatea maximă și topește cele trei ..."dude" care țin blocat grilajul. Folosește rod-ul pe panoul din camera vecină și încearcă toate opțiunile. Mergi la fereastră, tragi cu ochiul în timp ce drona mare o oprește pe cea mică și programează tricorderul pentru putea face același lucru. Întoarce-te în prima cameră și intră în posesia inhibitorul logic care stă înfipt liniștit în drona de care vorbeam mai devreme. Trezită brusc la realitate, drona nu sare în sus să-ți mulțumească ci îți propune un târg: ori predai frumos armele din dotare ori ... (ai remarcat probalil grămăjoara de cenușă de pe jos). Șocat de obrăznicia și lipsa de recunoștință a respectivului aparat pui mâna pe tricorder și îl trimiți la culcare. În sala în care ai văzut cele două drone, găsești o foiță metalică și o agrafă de birou (pot fi folosite pe "door circuits" - foița - și pentru a extrage un rod înțepenit - agrafa; cu toate acestea utilitatea lor *REALĂ* fiind îndoielnică, la fel ca și cea a câtorva obiecte găsite la baza Mertens). În fața ușii în formă de iris analizează dispozitivul ciu-

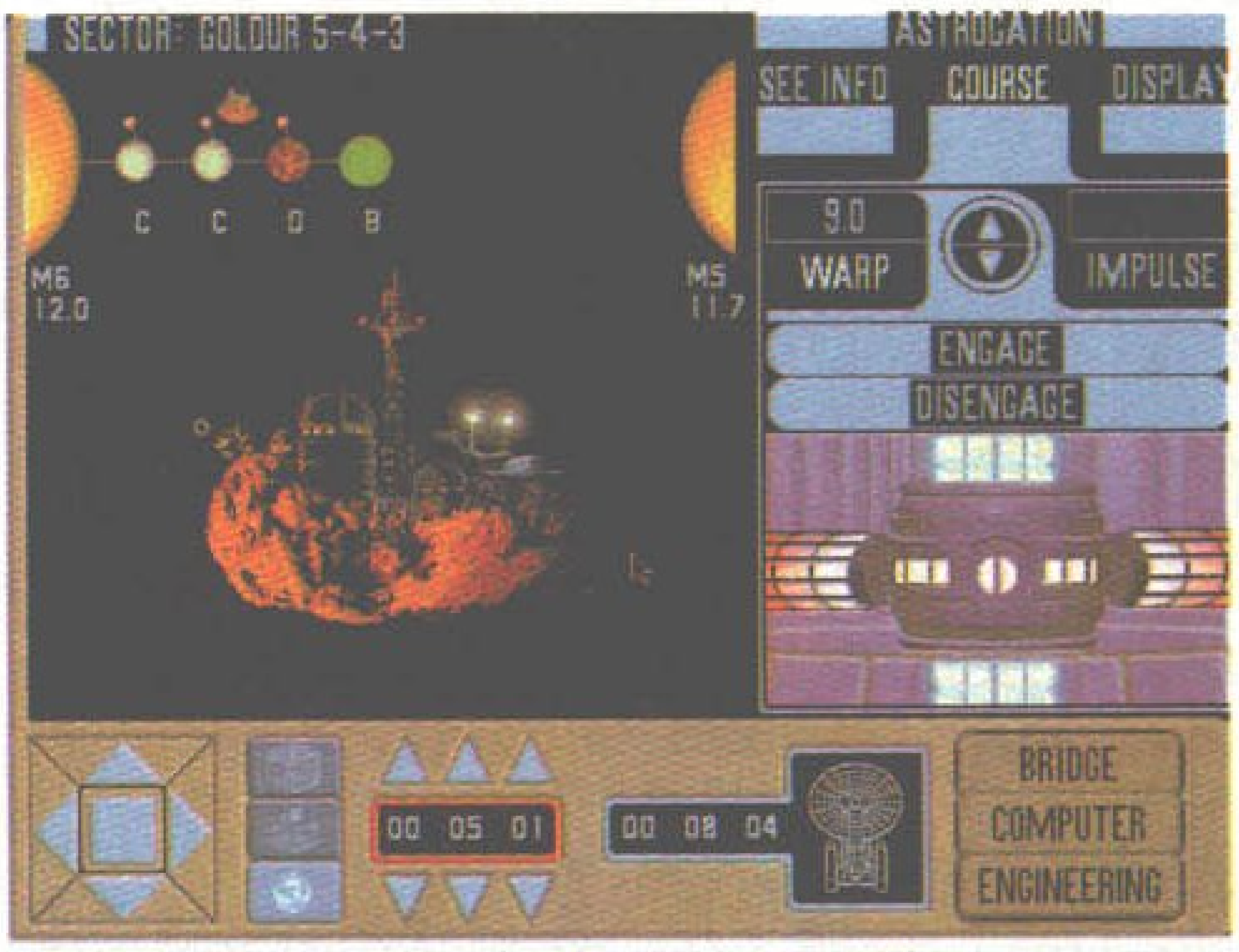


dat și "controalele ușii". Inhibitorul logic folosit pe mecanismul care comandă ușa îți permite să oprești drona cu tricorderul și să treci nestingherit pe ușă. Activează panoul cu ajutorul rod-ului și dă drumul la stația de încărcare și la curent, pentru a scăpa de robotul care blochează drumul. Folosește fazerul pe stația de încărcare când aceasta a rămas cu o singură unitate de energie (ai oprit curentul, nu-i așa?). Stai de vorbă cu șeful chodak, dar nu fă greșala de a-i spune adevăratele intenții (replicile lui Picard: archaeological / we seek only knowledge / tell me more / we have NOT found / we have an expertise in / no need to trouble yourselves / we can look after ourselves). Pentru a acționa corect teleportorul trebuie să apeși pe butonul cel mai de jos din șirul vertical și pe cel mai din stânga din șirul orizontal, după care folosește temporizatorul teleportorului și alătură-te celorlalți. În camera cu sistemul de alarmă analizează senzorii și încearcă să tragi în ei. Folosirea tricorderului asupra senzorilor dă următoarele rezultate: Carlstrom: 750Å, Picard: 735Å, LaForge: 737Å iar Data: 737... virgulă 32Å. Diferența? Încearcă cu numerele întregi și vei vedea. La obelisc analizează tot, folosește rod-ul pentru a activa panoul, și tricorderul pe harta 45-NX-D (de remarcat faptul că băieții nu dăduseră un speedisk cam de mult, asta ca să nu mai vorbim de faptul că probabil foloseau tehnologie MFM - zgomotul pe care îl face când accesează ceva fiind de neconfundat). După plecarea alienilor urcă înapoi scările, repetă procedura de dezactivare a senzorilor (la teleportor apasă pe butonul din mijloc din șirul vertical și pe cel mai din dreapta din șirul orizontal) și întoarce-te la navă. Dacă ai înregistrat cu tricorderul harta 45-NX-D, planul de zbor și harta stelară de pe Horst 3 computerul ar trebui să găsească în scurt timp poziția actuală a "Unity Device"-ului. Pe drum s-ar putea să întâlnești 2 nave pe care le poți transforma în "space debris" relativ ușor.

UNITY DEVICE

Discută cu Pentara și evită să tragi în nava chodak. După ce ai coborât din nava-care-nu-merge-decât-cu-trei-persoane stabilește o alianță cu Pentara. Ia artefactul de la Picardul din viitor fără a te deconspira față de ceilalți doi. Înainte de începerea jocului aliază-te cu Pentara pentru a-l curenta pe crevete (nu mai știu cum să-i zic). În momentul în care acesta e gata să cedeze, fi generos și lasă-l în viață, pentru a beneficia de jumătățile sale de disc, care, folosite împreună cu ale tale și ale lui Pentara pot opri câmpul de forță. Folosește artefactul pentru a ajunge la cheia care deschide ușa finală. Eliberează animălutul care hibernează, ascultă ce au de zis ceilalți doi (i-ai luat și pe ei, nu-i așa?) apoi răspunde-i acestuia. La "Unity Device" sunteți felicitați: toți trei v-ați dovetit indivizi _stas_ ai speciei de care aparțineți așa că dispozitivul este al vostru. Dar





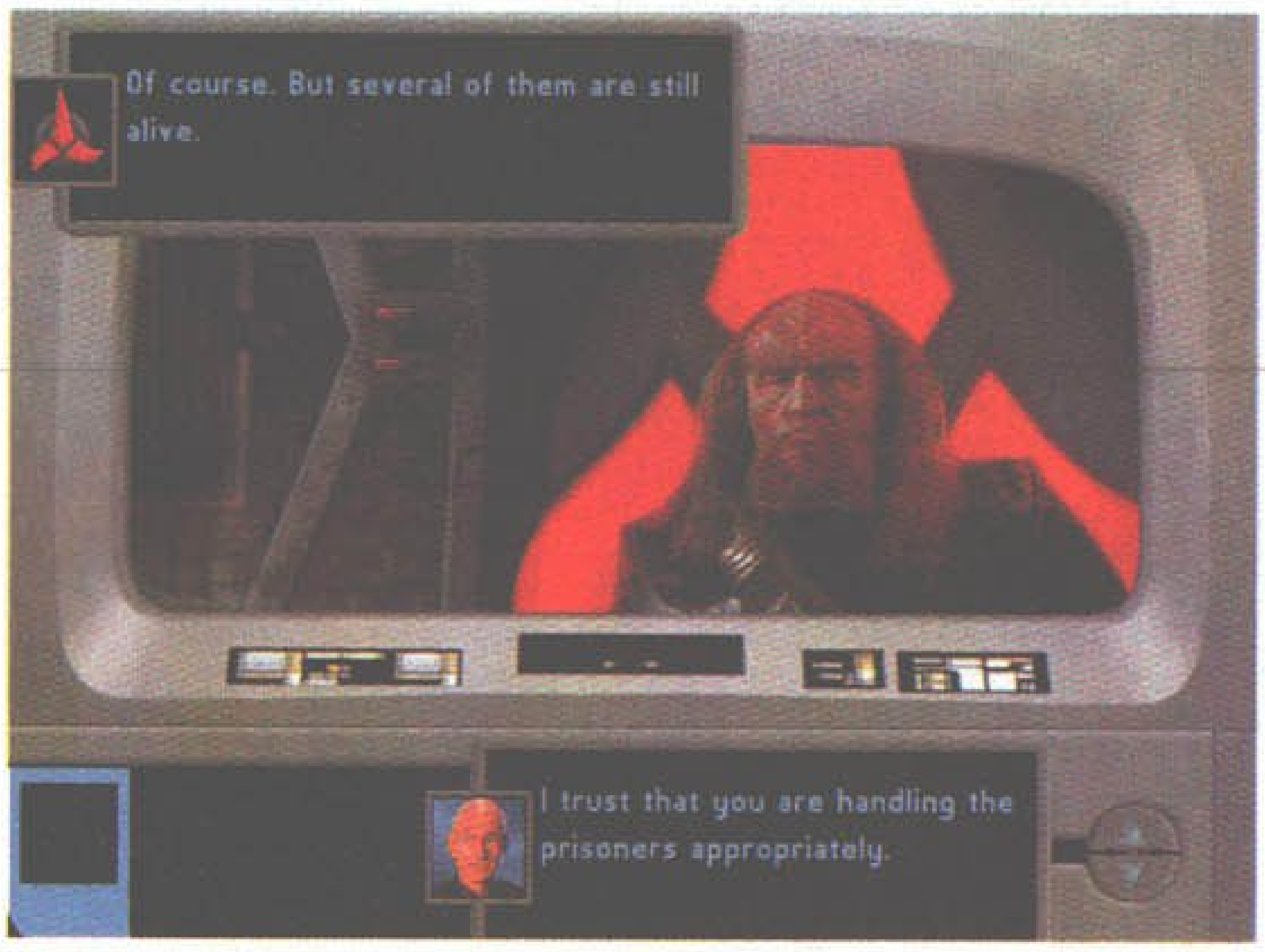
filmul nu se termină aici: dispozitivul detectează apropierea unei armate de invazie aparținînd Borgilor, și cere celor trei să aleagă o acțiune din două posibile. Deoarece Pentara și chodak-ul aleg fiecare altceva, este clar că lui Picard îi revine votul hotărâtor. Având de ales între a distruge rasa Borg, sau doar armata lor de invazie căpitanul nostru alege ... ei bine, ați ghicit!: să-i lase în pace pe sărmanii Borgi, că la o adică mai rău decât asimilarea Federației, a Garidienilor și a Chodak-ilor în 1.2 ani tot nu puteau face. Uimit și el de asemenea răspuns, divaisul se declară mulțumit și cere ajutor. Exasperat de atitudinea îngăduitoare a lui Picard față de planurile sale ticăloase, chodak-ul, care începuse între timp să cam aibă mustrări de conștiință, își oferă prompt serviciile, pentru a servi pe post de ancoră în falia temporală locală. Filmul care urmează este plin de suspans dar în final totul se termină cu bine.

Ei, și dacă tot m-ați urmărit până aici, și i-ați iertat pe Borgi o să vă spun ca *bonus* o poveste StarTrek modernă:

Picard: "LaForge, încercările tale de a găsi un punct slab al Borgilor au dat rezultate? Data ai reușit să accesezi magistrala lor?"
Geordi: "Da căpitane, răspunsul l-am găsit căutând prin arhivele secolului XX referitoare la calculatoare." Geordi apasă pe o tastă și un logo apare pe monitor.
Riker, mirat: "Ce dracu' e un '*Microsoft*'?"
Data se întoarce: "Permitați-mi să vă lămuresc. Vom trimite acest program (trebuie să fi avut vreun motiv să-i zică '*Windows*') prin magistrala Borgilor. Odată ajuns în unitatea lor centrală, va începe să consume resursele sistemului într-un ritm de neoprit."
Picard: "Dar Borgii se pot adapta. Nu-și vor modifica configurațiile pentru a mări capacitatea de înmagazinare?"
Data: "Așa este căpitane. Dar când '*Windows*' detectează asta, crează o nouă versiune a sa numită '*upgrade*'. Utilizarea resurselor crește exponențial cu fiecare iterație, iar Borgii nu vor fi în stare să se adapteze suficient de repede. În final toată capacitatea lor de procesare va fi depășită și nimic nu va mai fi disponibil pentru utilizarea în condiții normale."
Picard: "Excellent. Asta e chiar mai bună decât cea cu 'figura geometrică imposibilă'"

15 minute mai târziu...

Data: "Căpitane, am reușit să instalăm '*Windows*' pe unitatea lor centrală și, după cum era de așteptat a consumat imediat 85% din resurse. Cu toate acestea nu avem nici o confirmare a așteptatului '*upgrade*'"
Geordi: "Scanerele noastre au detectat o creștere a capacității



de procesare și stocare a Borgilor, dar nu avem nici o veste despre un '*upgrade*' care să compenseze aceasta."

Picard: " Data verifică din nou înregistrările și vezi dacă am omis ceva."

Data: "Cred că am găsit ce anume a provocat nefuncționarea '*upgrade*-ului'. Se pare că Borgii au omis o parte a planului, deoarece nu și-au trimis cererile de înregistrare ca utilizatori legali."

Riker: "Căpitane nu mai avem de ales. Cer permisiunea de a începe procedura de urgență 3F"

Geordi, entuziastmat: "Așteptați! Capacitatea lor de procesare a scăzut brusc la 0%!"

Picard: "Data, ce spun scanerele?"

Data: "Se pare că Borgii tocmai au descoperit o componentă a '*Windows*-ului' numită '*Solitaire*' iar aceasta le-a luat toată capacitatea de procesare.

Picard: "Propun să așteptăm să vedem cât timp le poate reduce



capacitățile acest '*Solitaire*'"

Riker: "Geordi, care mai este situația cu Borgii?"

Geordi: "După cum era de așteptat, au încercat să modifice arhitecturile pentru a compensa cererile tot mai mari de CPU și spațiu, dar, de fiecare dată când reușesc să-și mărească resursele, o sondă programată de mine le trimite mai multe componente '*Windows*' din ceva numit '*Microsoft Fun-Pack*'"

Picard: "Cît timp am câștigat cu asta?"

Data: "Timpul actual de reacție al Borgilor îmi permite să estimez că aceștia vor fi ocupați minimum 6 ore"

Geordi: "Căpitane, încă o navă a pătruns în acest sector."

Picard: "Identitatea?"

Data: "Are simboluri foarte asemănătoare cu logo-ul '*Microsoft*'!"

Voce venind din difuzoare: "AICI AMIRALUL BILL GATES DE PE MONOPOLY, NAVA AMIRAL A MICROSOFT-ului . AVEM CONFIRMAREA EXISTENȚEI DE SOFT FĂRĂ LICENȚĂ ÎN ACEST SECTOR. PREDAȚI TOATE BUNURILE PENTRU A EVITA PROBLEMELE. AVEȚI 10 SECUNDE."



Data: "Nava străină a deschis trapele și a eliberat sute de creaturi cu formă humanoidă."

Picard: " Mărește imaginea frontală a navei străine!"

Riker: "Doamne dumnezeule Căpitane! Sunt oameni care se îndreaptă direct spre nava Borg, fără costume de oxigen. Cum pot supraviețui în spațiu?"

Data: "Nu sunt de părere că avem de-a face cu oameni. Dacă priviți mai atent veți observa că transportă ceea ce omul secolului XXI ar identifica drept o geantă diplomat de piele și poartă costume Armani."

Riker și **Picard** cuprinși de groază: "AVOCAȚI !!!"

Geordi: "Nu se poate. Toți avocații au fost strânși laolaltă și trimiși spre soare în 2017 în timpul '*Marii Deșteptări*'."

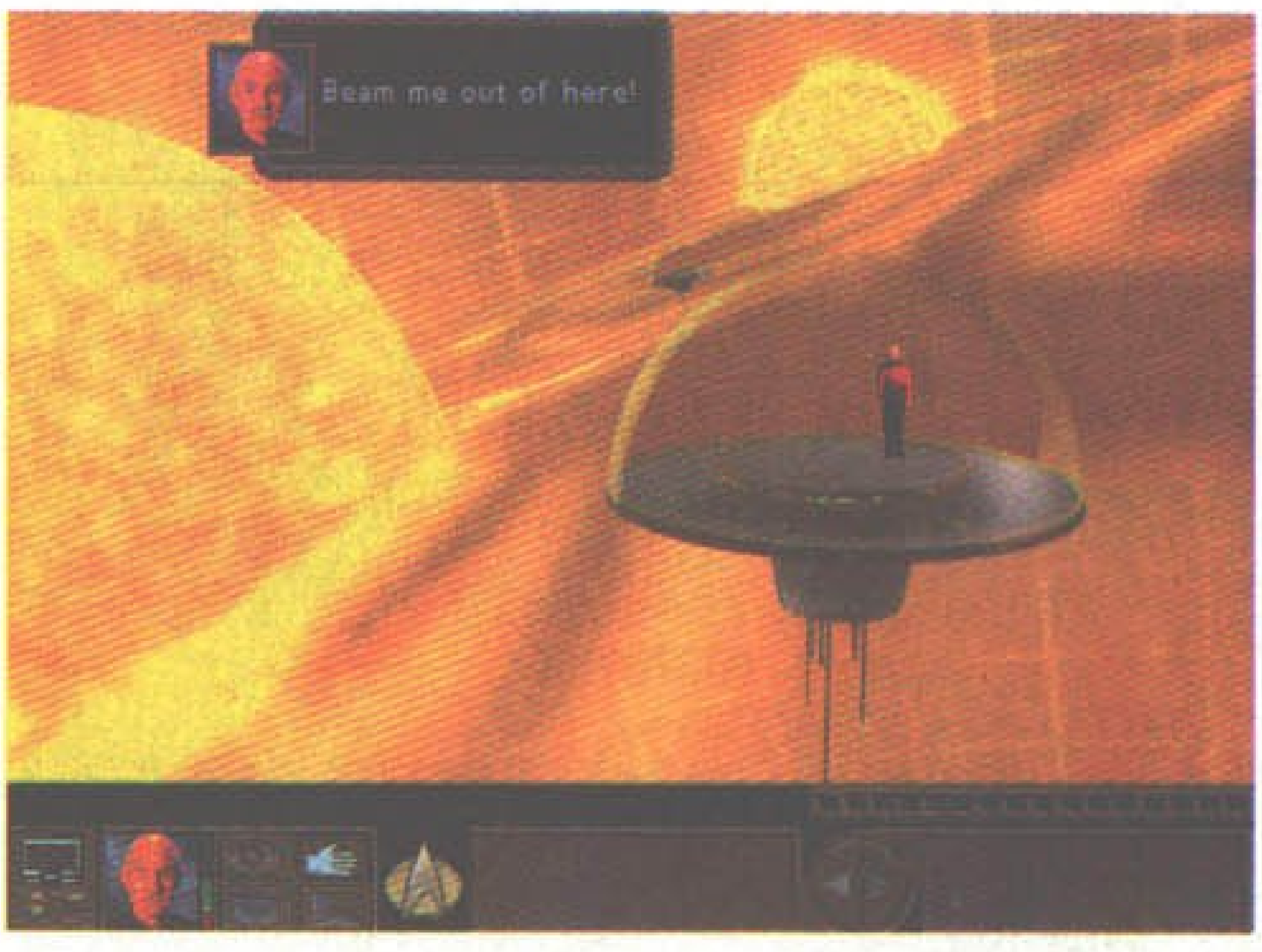
Data: "Adevărat, dar cu toate astea se pare că unii au scăpat."

Riker: "Au înconjurat nava Borgilor și o acoperă cu hârtii!"

Data: "Cred că in jargonul de demult asta se chema 'bandă roșie' - deseori se dovedește a fi fatală"

Riker: "I-au sfâșiat în bucăți pe Borgi!"

Picard: "Opriți monitoarele! Nu mai pot să mă uit, nici măcar Borgii nu meritau așa ceva."





de Vasile Baracudeanu

Pentru mine jocul ăsta (UFO) a însemnat și mai înseamnă, ceva special, diferit.

Ei bine, unii dintre voi o să ziceți: „Ce naiba o fi găsit omu' la jocul ăsta ? Grafica nu-i bestială, e greu al dracu', iar de muzică ce să mai vorbim....".



Ce să zic ? O grafică senzațională nu m-a făcut să întârzii mai mult de 5 minute în fața unor jocuri gen Critical Path sau Rise of the Robots. În al doilea rând pot spune că la TFD am mâncat bătaia vieții mele, ceea ce nu a făcut să-mi placă mai puțin. Cât despre muzică, poate să fie făcută și pe 65 de mii de biți și să „surround"-eze și din față și din spate, că dacă nu se potrivește cu jocul, tot degeaba.

Revenind la fraza de la început, trebuie să mărturisesc că, la fel ca majoritatea jucătorilor pasionați (sau „posedați"), am și eu mania mea. Și anume, apreciez un joc după cât de mult reușește să te transpună, să te atragă în lumea lui. După cât de mult atmosfera pe care o degajă te face să uiți că între tine și acea lume există sticla unui monitor. E ceva care nu se vede, nici nu se aude, ci se simte, și pe care nu l-am mai întâlnit decât foarte rar, la un Magic Carpet II, DOOM, Dune II sau Syndycate.

Acestea fiind zise, să trecem la prezentarea jocului respectiv.

Cei care au jucat sau terminat prima parte (Enemy Unkown) să nu se aștepte la ceva foarte diferit.

La 50 de ani de la respingerea primei invazii extraterestre de către brigada operativă a X-COM-ului, contraofensiva aliană lovește dintr-un loc puțin așteptat: abisurile oceanului. O mulțime de nave mari-time sunt torpilate și scufundate înainte ca cineva să poată interveni.

X-COM-ul e organizat din nou, pentru a scoate omenirea din ... Dar să lăsăm.

JOCUL PROPRIU-ZIS

Concret, tu ești șeful X-COM-ului și în seama ta cad mai multe sarcini.

Interceptarea submarinelor inamice, uciderea sau capturarea supraviețuitorilor, cercetarea și studierea lor, organizarea bazelor (asta pentru ca totul să fie OK).

Ca șef al organizației mai sus amintite, posezi o bază submarină (pe care poți s-o plasezi în orice ocean vrei), doua interceptoare Barracuda, un transportor de trupe Triton și un număr finit de trupeți, cercetători și tehnicieni.



Baza e bine s-o plasezi într-un loc de unde să poți supraveghea cât mai bine o cât mai mare felie de glob (te poate ajuta pentru început un Wide Array Sonar). De-a lungul jocului, dacă stai bine cu banii (vezi CTRL ALT DEL > din numărul trecut), poți (ba chiar e un pic vital) să-ți deschizi și alte baze, pentru a putea opera oriunde. Dacă nu faci asta, unele țări, nemulțumite de prestație, îți pot întrerupe cariera într-un mod puțin spectaculos.



Există o perioadă de acalmie la început, în care submarinele pe care le ai de interceptat sunt puține și mici ,iar capturile și obiectele de cercetat sunt multe. Dacă sfârșitul acestei perioade te prinde fără baze ca lumea organizate și fără niște arme „strong", atunci riști să fii depășit total de evenimente.

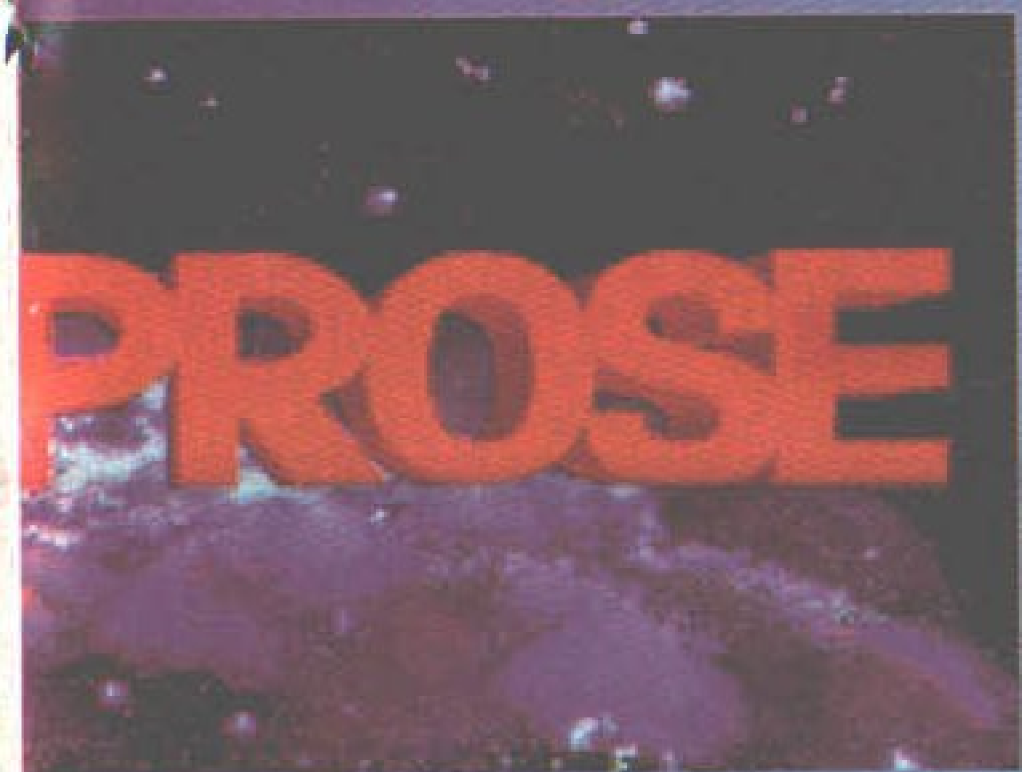
Armele se pot procura prin două metode. Se pot cumpăra sau fabrica în propriile baze. Nu îți recomand să te bazezi pe armamentul pe care îl ai în dotare la început, după cum la fel nu ți-aș recomanda să încerci să distrugi un T-34 cu flinta





lui Tudor Vladimirescu.

Oricum, cumpărarea armelor e și ea o soluție temporară. Dacă nu



cercetezi tehnologia extraterestră nu ai nici o șansă. Te poți trezi în fața cu ceea ce se numește un Lobster-Man și să tragi două încărcătoare de Gas Cannon fără ca acesta să se resimtă. Asta în cazul fericit în care ți se lasă timp.

Informații despre ce iți poți cumpăra găsești în Ufopedia. De remarcat că singura șansă să paralizezi pe cineva, în misiune, cu Thermal Fazer-ul este poate să-i dai cu el în cap. Torpedo Launcher și Hidro-Jet Cannon sunt destul de bune pentru început, însă au dezavantajul că pot fi folosite numai sub apă. În misiunile de suprafață poți folosi Gas Cannon-uri pentru toată trupa. Ultimele trei arme folosesc câte trei tipuri de muniție, despre care o să discutăm la capitolul „Misiuni". Tănculețul e bun, își face treaba lui, cu condiția să-i cumperi câteva Gas Rounds și 50 de bucăți muniție. În rest, toți colegii mei jucători de UFO I sau II, cad de acord asupra unui lucru: fără grenade en-gros nu se poate discuta despre sfârșitul jocului.

Pentru o cercetare „ca lumea" trebuiesc cumpărați mulți scientist-i. Ca să poți cumpăra mulți scientisti iți trebuie mai multe Living Quartes, iar ca să aibă unde să lucreze sunt necesare mai multe laboratoare. Ca să manufacturezi destul de repede ceea ce ai cercetat, trebuiesc cumpărați tehnicieni deci din nou Living Quartes și respectiv ateliere (Workshops). Dacă nu faci toate astea în timp util s-ar putea să ai surpriza pe care a avut-o cavaleria poloneză șarjând în fața blindatelor nemțești.

Înainte de a te întoarce din prima misiune nu există multe proiecte care să merite să fie cercetate, poate doar Medi-Kit-ul, dar după aceea sunt multe chestii pe care le poți obține prin cercetare (arme, submarine, armuri, puteri psihice). De principiu, cele mai bune arme de mână sunt Sonic Cannon,Thermal Shock Launcher alături bineînțeles de Sonic Pulser (grenada aliană). Pentru submarine e recomandat Sonic Oscilator, e puțin mai slab ca un P.W.T. Cannon, dar nu necesită muniție. Două arme cu regim mai special sunt Heavy Thermal Shock Sabre și Disruptor Pulse Launcher, o să vedeți singuri de ce. Cercetează



neapărat alien-ii capturați vii sau morți. Ca să-i păstrezi în viață ai nevoie de un Alien Containment.

Interceptarea

Armele de pe interceptoare sunt și ele destul de slăbuțe. Încearcă până una-alta să cumperi niste D.U.P. Head Launchers. Până nu cercetezi niște nave mai bune nu te sfătuiesc să te dai la vreun Battleship, nu de alta, da' e păcat să-ți pierzi interceptorul degeaba. Trebuie să fii atent și să nu-i lași să se plimbe prea mult să nu-și construiască vreo bază sau vreo colonie.

Misiuni

După ce ai dat cu un Alien-Sub de platforma oceanică du-te cu un transportor de trupe să-i reduci la tăcere pe supraviețuitori. Înainte de asta dă o raită și prin meniul Equip Sub pentru a verifica dacă ai destui oameni, arme și muniție corepunzătare în transportorul respectiv. Dacă atunci când trebuie să „aterizezi" cu transportorul este noapte, poți să-i ordoni să patruleze până se face lumină, deoarece misiunile de noapte, deși pasionante, nu ți le recomand la început.

Ajuns la locul faptei echipează-ți oamenii cu toată grija. Nu le da să care lucruri inutile. Eu, de obicei, le pun într-o mână o armă, în cealaltă o grenadă, un încărcător de rezervă și încă una sau două grenade la centură sau în spate. Mai poți folosi un Medi Kit sau un alt device.

Oricum, dacă ai început misiunea și vrei să mai schimbi câte ceva, o poți face în spațiul din stânga, de lângă ușa submarinului. Setează viteza de mișcare a adversarului la minim, ca să apuci să iți dai seama unde e, atunci când îl vezi mișcându-se.

În primul tur poți să armezi grenadele sau pur și simplu să-i lași să-și refacă energia. Eventual poi ieși tancul într-o mică promenadă. Când începi să ieși cu oamenii din transportor fă-o cu atenție, să nu te trezești față în față cu un coleg de joc, fără să mai ai destule unități de timp ca să-l saluți





cum trebuie. În general, nu inainta bezmetic, ia-o prin invăluire, nu de-a dreptul. Foloseste relieful în așa fel încât să nu-ți lași oamenii descoperiți la sfârșitul turului, eventual pune-i în genunchi sau ascunde-i în spatele tancului.

Un „sea man" costând de zece ori mai puțin decât un tanc, veți spune că e deplasat să-mi apăr un om în detrimentul unui tanc. Da, dar după câteva misiuni, tancul nu o să avanseze în grad și implicit o să aibă același număr de „time-units", aceeași promptitudine în reacții și aceeași precizie de tragere. În plus de asta, tancul poate să încaseze mai multe lovituri înainte de a fi trecut la casat.

Dacă ai văzut vreun inamic (alien-at) și ai posibilitatea să-l omori, fă-o înainte să-ți miști ceilalți oameni, pentru că dacă sunt prin preajma lui, s-ar putea să tragă în ei.

Am promis că o să explic mai pe larg cum e cu diferitele genuri de muniție. „Armour Piercing" are rolul, după cum îi spune și numele, să străpungă armuri. Nu vă lăsați impresionați de această așa zisă abilitate. O să reușiți rareori să străpungeți carapacea unui Lobster cu așa ceva, mai precis niciodată. Muniția explozivă (HE) e eficientă mai ales prin faptul că nu necesită o precizie mare și în plus provoacă în locul exploziei o perdea groasă de mâl care îl impiedică pe adversar să te mai vadă în caz că e furios. Muniția cu fosfor provoacă o chestie pe care nu aș numi-o foc (aflându-ne pe fundul oceanului) dar care, cum necum, reușește să ardă și să-i mai scadă în timp din punctele de viață celui care zăbovește în locul respectiv. Se poate folosi și la iluminat o anumită zonă. Oricum, cu ultimele două sortimente de muniție, și în general cu orice tip de torpilă



nu te sfătuiesc să tragi într-un adversar dacă acesta e prea aproape, sau dacă ai cea mai mică bănuială că o să nimerești ceva din imediata ta apropiere.

Folosește cu încredere grenadele. Te costă mai puțin să arunci o grenadă dacă o ai armată, decât să tragi cu ceva și are un efect mai vizibil. Diferite soiuri de alieni sunt sensibile la diferite tipuri de arme, dar nici unuia nu-i e prea bine după ce a luat o grenadă.

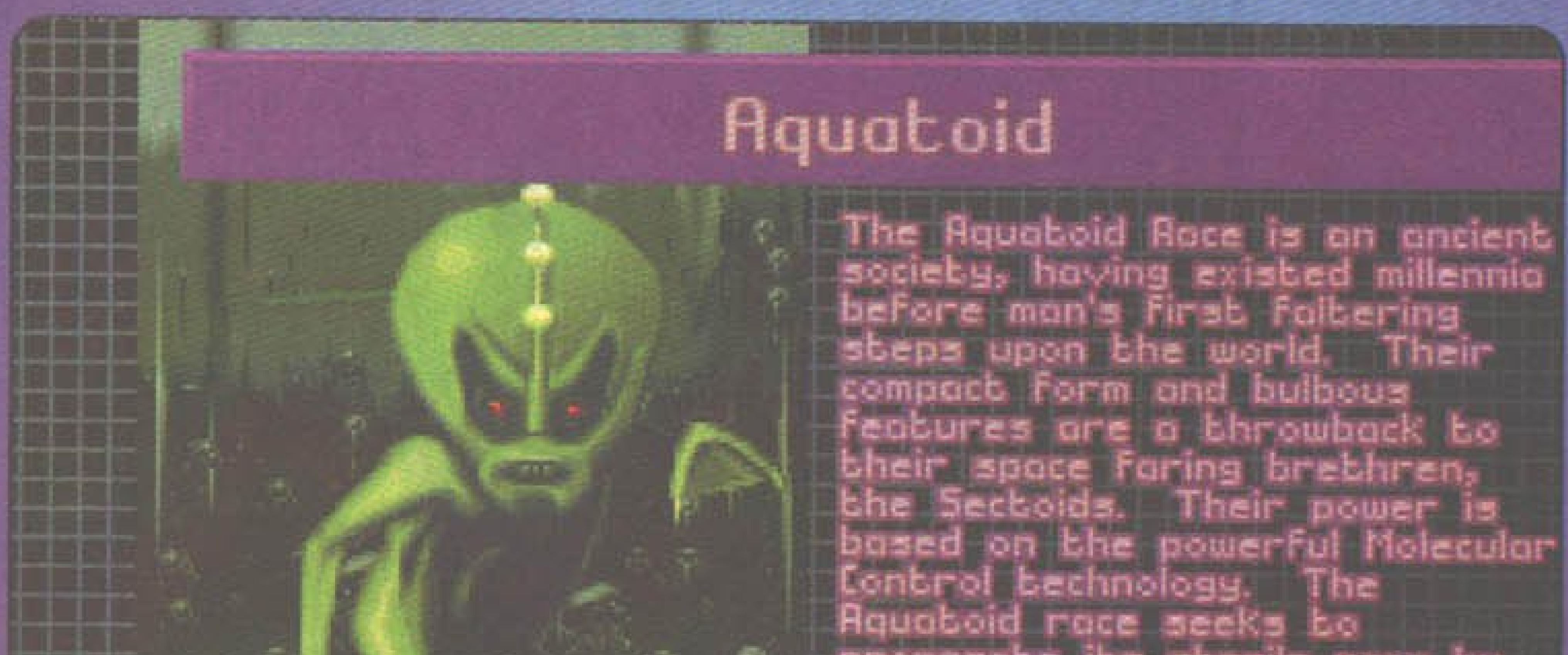
Dacă ai vreo armă de paralizat sau de adormit la tine, incearcă să capturezi lideri, tehnicieni sau doctori.



Când ai ajuns la OZN, cu un om deschide ușa, și lasă-l pe altul, care are mai multe unități de timp, să tragă. Fi atent că adversarii tăi au prostul obicei să iasă și să tragă când ți-e lumea mai dragă, așa că nu aștepta prea mult în fața ușii.

Dacă cercetezi OZN-ul, respectiv termini misiunea cu un om înăuntru o să obții un punctaj mai mare.

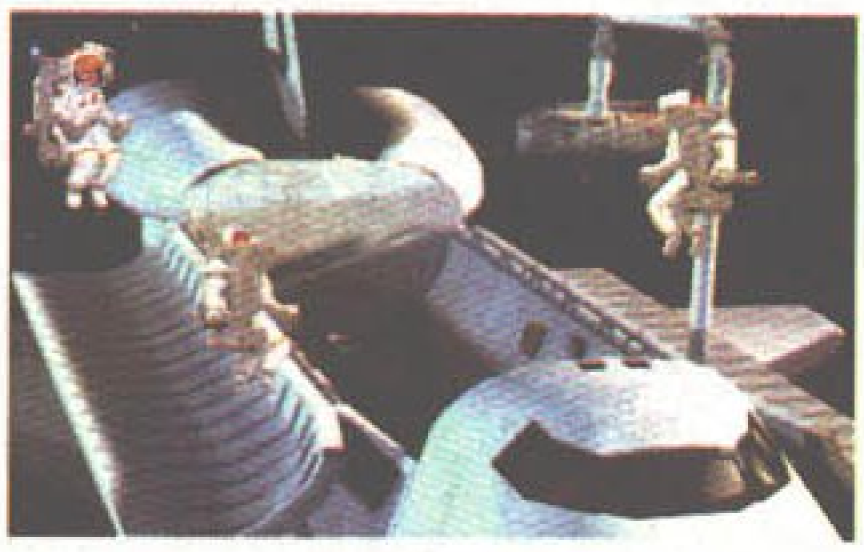
Oricum, rețineți un lucru, seria UFO merită jucată. Invazie plăcută !



The DIG

de Dr. Enaph







În numărul anterior, am reușit să vă povestesc câte ceva despre ceea ce, în acel moment, era ultimul quest Lucas Arts. Cu timpul, situația s-a schimbat. La adresa „ultimul quest de Lucas" figurează acum un joc cu un nume ciudat. „The Dig", ar putea însemna, extrapolând de la „to dig": „săpătura". Mă mărginesc la a preciza că „archeological dig" înseamnă excavare arheologică. Cert este că, în timpul jocului, cel mai uzitat obiect este lopata.

Grafica purtând marca Lucas Arts, încântă prin acuratețe și definiție.

Comparându-l cu Full Throttle, pot spune că, la capitolul „feeling", nu se lasă cu nimic mai prejos. Și când spun asta o spun cu mâna pe inimă. În plus față de bătrânul „Full...", unde filmele erau ceva mai lungi (chiar dacă erau excelente) iar acțiunea ta mai puțină, aici filmulețele sunt mai scurte, iar acțiunea ta... Mă mulțumesc să spun că se întinde pe 200 de locații. Tot în plus, numărul de puzzle-uri a crescut simțitor și apare ideea ca personajul tău să fie însoțit de încă două personaje, care intervin și ele în acțiune.

Un ultim lucru în legătură cu cele două jocuri: dacă data trecută am dat „quest-ului cu biker-i" calificativul de excelent, acestui „quest de colindat prin lumi străine" nu putem să i-l dăm decât pe cel de impresionant.

Și, într-adevăr, totul concură pentru a crea ceva impresionant. Grafica nestridentă, purtând amprenta clară a siguranței și experienței celor de la Lucas. Muzica, abia simțită, cu rezonanțe subtile, dar care-și face pe deplin datoria de a ne introduce în atmosfera jocului. Personajele, cu o personalitate bine conturată, și nu simple caractere lipsite de orice substanță. Scenariul, elaborat mai întâi ca scenariu de film, de Steven Spielberg. Dialogurile, scrise de Orson Scott Card, „tăticul" trilogiei lui Ender.

Singurul lucru pentru care ar trebui puțin trași de urechi (dar cu blândețe) ar fi modul în care sunt realizate figurile personajelor în filmele ce punctează desfășurarea jocului.

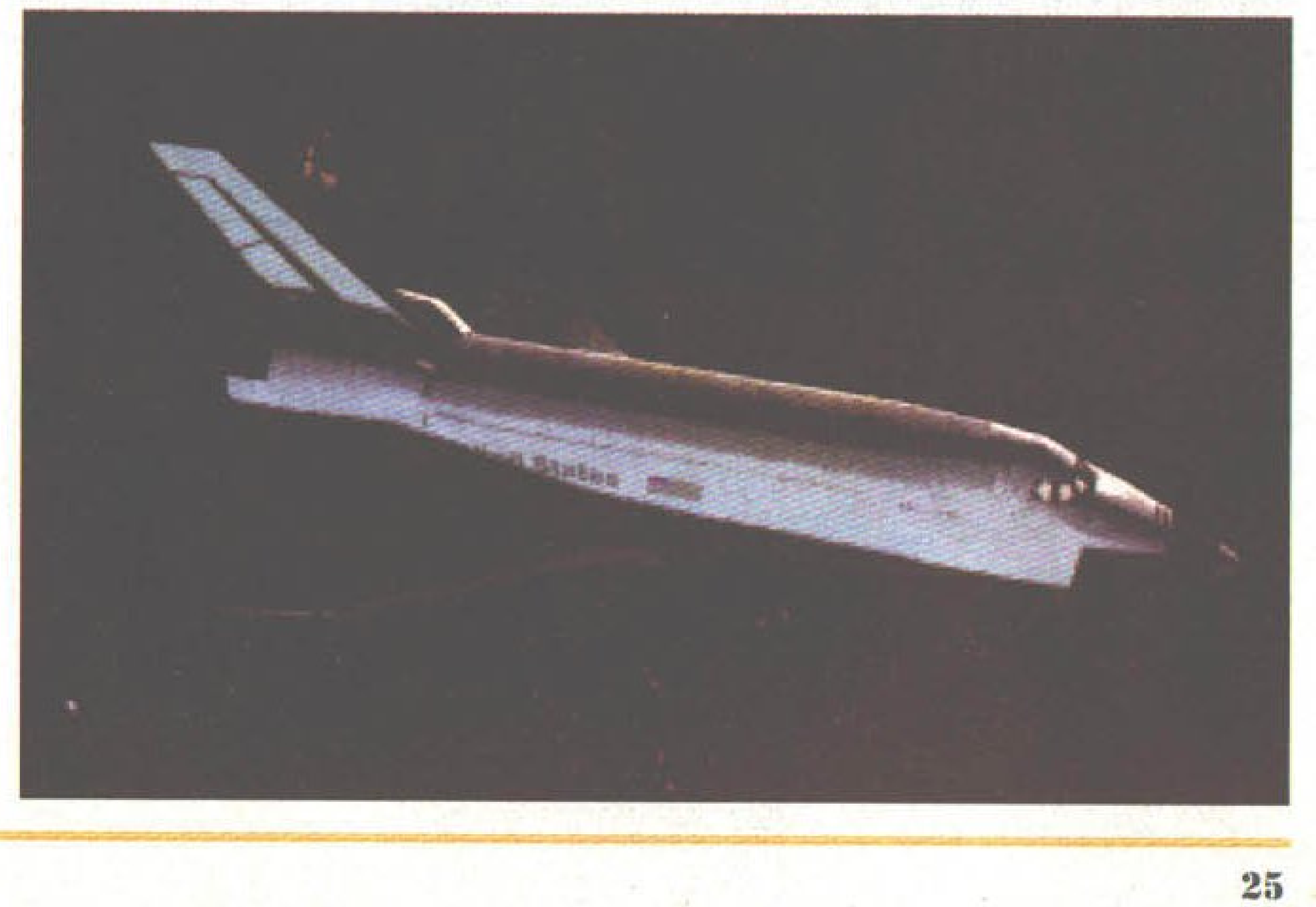
Interfața, având la bază mouse-ul, constituie un model de simplitate, lipsindu-i acele opțiuni ca „push", „pull", „open", „give". Discuțiile cu celelalte personaje se fac ori "click-ând" pe caracterul respectiv, ori cu ajutorul comunicatorului din „inventory", când personajul nu e de față.

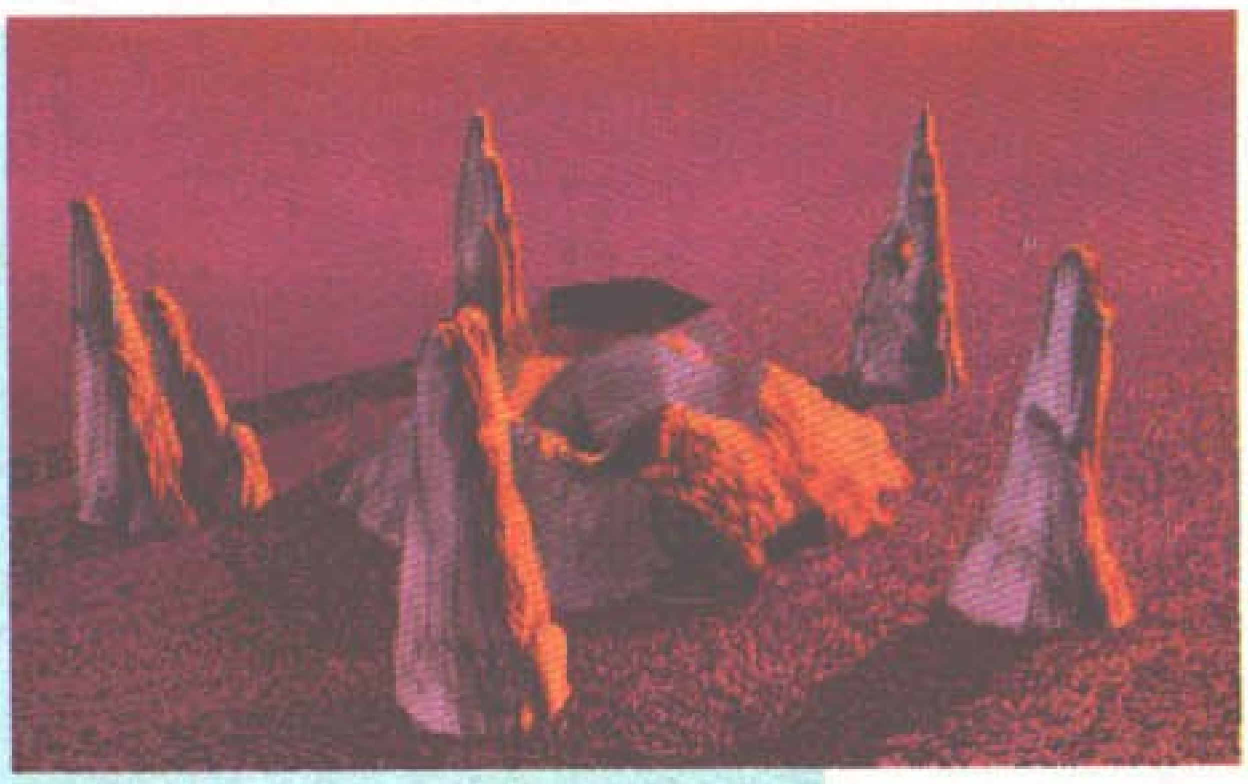
Un ultim sfat în legătură cu aceste dilogurі. E bine să discuți cât mai mult cu cei doi colegi de aventură, pentru că: unu, îți dai mai ușor sema de unele chestii și doi, e păcat să pierzi niște replici pline de umor, câteodată.

INCIDENTUL „ATTILA"

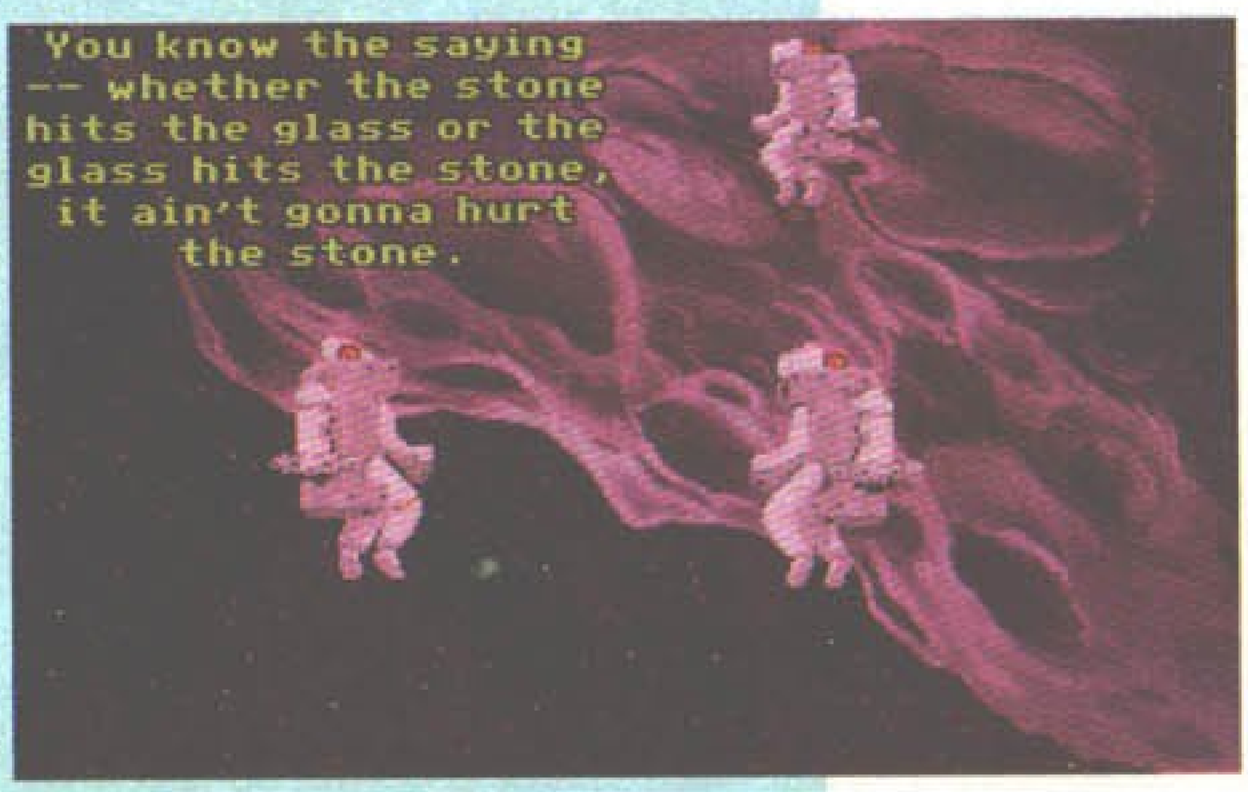
(excuse me Frank Herbert)

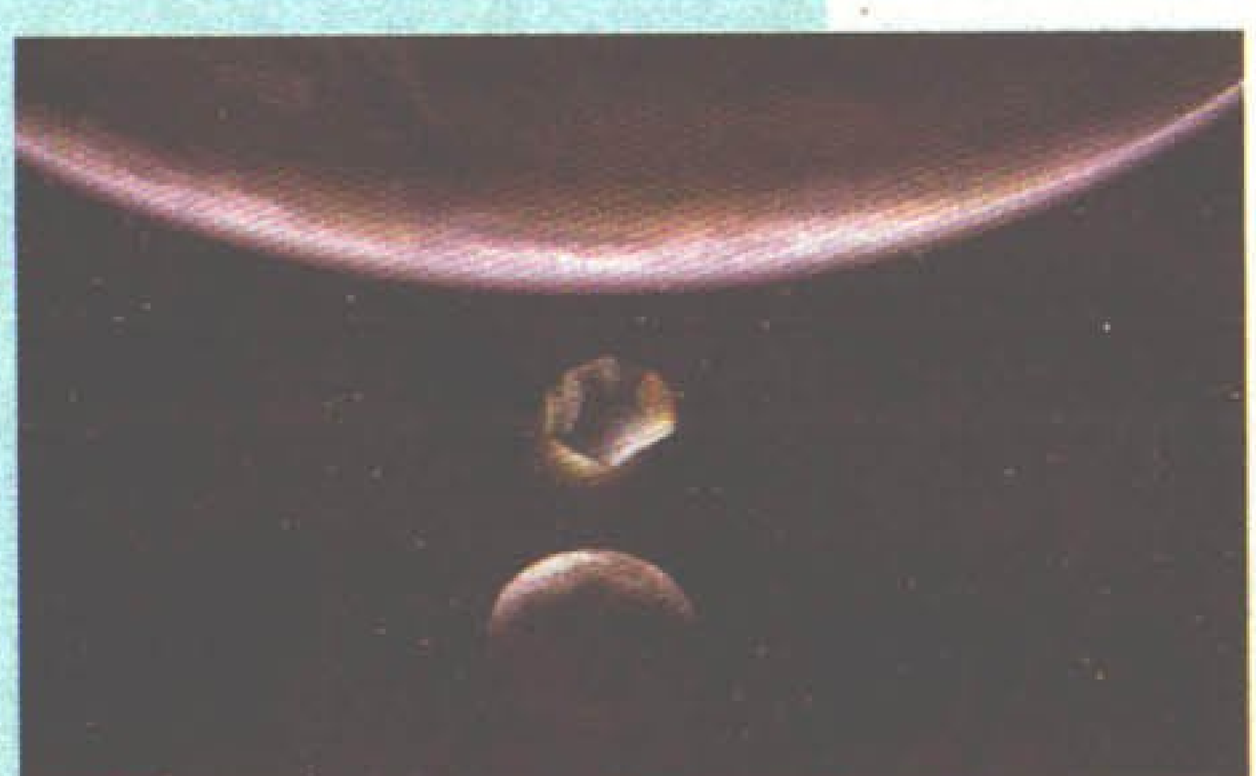
La observatorul astronomic din Borneo a fost prima dată detectat asteroidul care avea să fie botezat Attila. Ce avea atât de ieșit din comun acest asteroid? Nimic în afară de o probabilitate de impact cu Pământul de 99%. Planul de evitare a acestei catastrofe a fost de a detona două încărcături nucleare la suprafața asteroidului, în vederea modificării traiectoriei sale. În sarcina echipei de cosmonauți trimise, intra și explorarea ulterioară a acestuia. Echipa respectivă avea să fie compusă din: Boston Low, comandantul misiunii, Maggie Robbins, jurnalistă și expertă în descifrarea limbajelor, Ludger Brink, geolog și arheolog, Ken Borden, pilot al NASA și Cora Milles. Maggie Robbins și Ludger Brink urmau să supervizeze amplasamentul focoaselor nucleare , iar Ken Borden și Cora Milles trebuiau să se ocupe de navă. Funcția ta de comandant al misiunii nu mai are rost să-ți explic în ce constă.













Sfârşitul introducerii te lasă aproape de asteroid, împreună cu Maggie şi Brink, înveşmântaţi în trei voluminoase costume de astronaut, roind în jurul navei. Primul lucru pe care îl ai de făcut e să comunici prin COMM cu Cora, rugând-o frumos să-ţi „deploy-eze" un obiect numit **flying pig**, având rolul de trusă de scule mobilă, reflector şi cameră de luat vederi. Acesta odată selectat, te duci cu el până la asteroid, neuitând să iei dinăuntru încărcătu-rile nucleare, **zero-G digger**-ul şi, de o foarte mare importanţă, **LOPATA**. (Dacă cititorul care m-a întrebat în legătură cu numărul trecut de ce drujba e un obiect drăguţ, o să mă întrebe acum de ce e importantă lopata, ei bine, o să-l rog să joace jocul).

Ajuns la asteroid (în quadrantul 2, mai precis), după ce ai săpat un lăcaş cu zero-G digger-ul, fixezi încărcătura şi o armezi cu „arming key". Folosindu-te de data aceasta de lopată, repeţi operaţiunea în quadrantul 3. Te întorci la navă, iei legătura cu pilotul şi nu-ţi mai rămâne decât să urmăreşti două magnifice explozii.

Urmează partea a doua a călătoriei, legată de explorarea asteroidului. Locul care se cere explorat e un tunel deschis spre o cavitate, despre care Brink susţine că ar putea fi făcută artificial. Cercetarea interiorului confirmă ipoteza lui Brink, într-adevăr cele trei ciudate proeminenţe întâlnite acolo, după ce le ajustezi un pic cu „zero-G digger"-ul, dau la iveală trei plăci de metal. Dai câte un brânci fiecăruia, apoi intri pe tunelul care s-a deschis. După un filmuleţ cu nişte imagini care te fac să fii mândru că ai „făcut" măcar atât din joc, ajungi într-o mare sală dodecaedrică. Punctul tău de interes din sala respectivă este piedestalul unde va trebui să potriveşti cele patru plăci de forme ciudate pe care le găseşti acolo, în rombul de la faţa locului.

Odată puzzle-ul rezolvat, printr-un bine realizat efect 3D, rombul se transformă în triunghi. Asteroidul îşi dovedeşte veleităţile de navă spaţială, plecând cu cei trei membrii ai expediţiei şi părăsind nava, Pământul şi sistemul solar, spre o destinaţie incertă.

„...WHERE NO ONE HAS GONE BEFORE"

Destinaţia necunoscută se dovedeşte a fi o planetă, în cea mai mare parte acoperită cu apă, al cărei peisaj îl poţi admira în poza din stânga (interesant nu? şi nici nu e SVGA). Odată asolizaţi şi depuşi în ciudatul crater, asteroidul dispare lăsându-i pe cei trei exploratori în plin necunoscut. Pentru că aerul pare respirabil şi pentru că oricum ar fi murit când rezervele de oxigen ale costumelor s-ar fi terminat, hotărăsc să le abandoneze.

Pentru a cerceta împrejurimile, tu, ca jucător, beneficiezi de trei locaţii, patru dacă o numărăm şi pe cea în care te afli. Începând cu locaţia din mijloc, o să descoperi primele semne ale vieţii extraterestre, sub forma unor oase, pe un mormânt. În ciuda protestelor lui Brink, în care zelul arheologic e mai treaz ca niciodată, te înfingi puternic cu lopata în mormântul respectiv. Rezultatele prospecţiunii sunt, deloc surprinzător, două oase: o bucată dintr-un maxilar şi un dinte ceva mai mare şi ascuţit. Următoare locaţie care merită cercetată, e cea din stânga, unde găseşti rămăşiţele unei nave spaţiale. Ce trebuie căutat în continuare e un Alien-Device, sub forma unei bile albastre, cu rol de busolă pe care trebuie s-o cauţi într-un cufăr şi o „hanging wire" care, după cum îi arată şi numele, atârnă pe undeva pe acolo. Gestul tău declanşează apariţia unei ciudate fantome (!?!). După dispariţia apariţiei respective, iţi mai rămâne să iei cablul cu pricina, pe care se pare că l-ai scăpat din cauza emoţiei, şi băţul gravat, lăsat de fantomă.

A treia locaţie (dreapta), necesită operaţii speciale. Şi anume, mai întâi „bil-busol-albastră" îţi va arăta locul şi abia după aceea vei începe să sapi. Acum inventarul tău e mai bogat cu o brăţară pe care bila respectivă va continua s-o pointeze (adică s-o arate) până la sfârşitul jocului. Atât cu cele trei locaţii. Întors la locaţia de început, te poţi bucura de apariţia unei noi fantome, care-ţi va indica, ce crezi, un nou loc unde să sapi. Cuprins de un mare elan arheologic, Brink consideră că te-ai intins cam mult pe felia sa de arheololog, şi ia hotărârea să ducă groapa la bun sfârşit. Şi aşa cum luă hotărârea, aşa şi muri, rupându-şi gâtul în tunelul ce se deschide spre camera de dedesubt.

THE NETHERWORLD

Iată-te deci într-o sală pe care v-a trebui s-o colinzi destul, pentru a termina jocul, numită „Nexus". Aici ca orice parteneri ideali, tu şi Maggie, veşi continua să exploraţi separat noua lume, adică, ea pleacă şi tu rămâi singurel.

Solitar fiind, caută prin jurul tău

o placă care seamănă cu cele găsite pe asteroid. O poți așeza în dreapta, în „alcove", de data asta trebuind s-o potrivești într-un triunghi. Mai lipsesc trei. Cobori acum rampa spre camera de dedesubt unde vei găsi sursa de energie de care depinde deschiderea ușilor din Nexus. Sunt câteva fascicule de energie care ar fi trebuit să conveargă într-un singur punct. Din păcate, lentila care devia unul din fascicule spre punctul respectiv e căzută. Pentru a remedia situația, vei folosi un fel de macara, pe care o acționezi de la panoul de control. Combinația este 5 stânga, 2 jos, 1 mijloc, 6 sus, 1 mijloc. După programare, îi dai drumul de la butonul triunghiular de pe panoul din stânga. Iei cristalul albastru de după „lose plate" și te întorci înapoi sus. Acum nexusul fiind alimentat poți să încerci să deschizi ușile.

Fiecare ușă, mai puțin una, are câte un panou de control, unde se introduce un cod, cod format din patru figuri geometrice de diferite culori. Pentru ușa din stânga tunelului codul e, cum să spun, gravat în tija purpurie ce se găsește pe podeaua nexus-ului. Examinezi această tijă și introduci codul, aceasta garantându-ți accesul spre o nouă cameră.

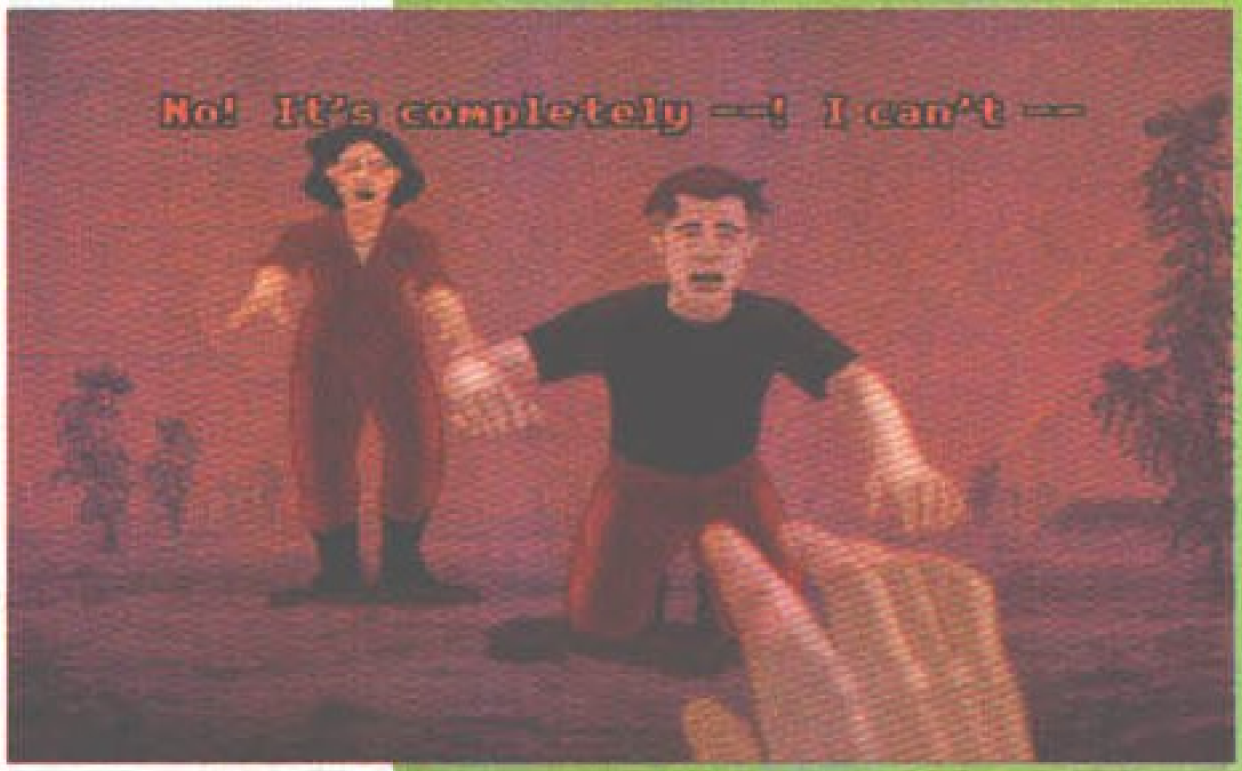
MUSEUM SPIRE

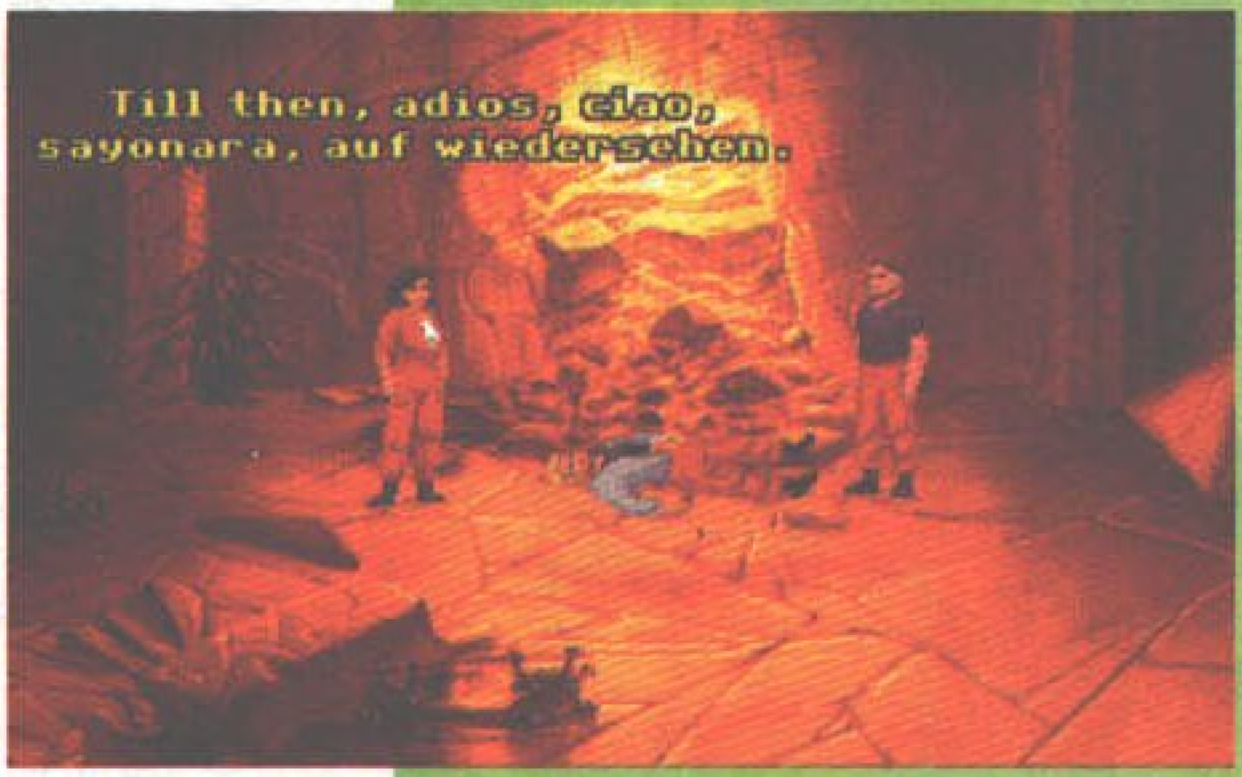
În camera de dedesubt, unde ai intrat, n-o să găsești nimic altceva decât un întreupător. Până să apuci să vezi la ce folosește, o să trebuiască să suporți un dialog, prin COMM, cu Maggie care te anunță că intrând printr-un tunel care s-a surpat, a ajuns într-o sală interesantă și cercetează împrejurimile. O lași să cerceteze și te întorci la întrerupător. După ce-l acționezi dintr-o parte a tunelului ce străbate came-ra, va apărea o sferă albastră, de vreo 2-3 metri diametru, botezată „Tram" (de la tramvai... he he). Cum pare mijlocul de trasnport p'aci', intri pe ușa care a culisat într-o parte. Respectiva sferă pleacă și rulând ușurel printr-un tunel transparent, subacvatic și foarte șmecher te va duce la una din cele cinci spire care înconjoară insula pe care te afli (fiecare spiră cu ușa ei). Dacă n-aș știi că mă repet, aș spune: „Și să mai zici că cei de la Lucas n-au imaginație".

Odată coborât poți ieși puțin pe malul mării, tocmai la timp ca să vezi cum un mare monstru marin înfulecă un fel de broască țestoasă, scuipându-i apoi oasele pe mal, lucru care îți cam taie, de altfel, cheful de scăldat. Apoi urci o cărăruie, și ea tot cu vedere la mare, pe care o să întâlnești un „strange device" echipat cu panou de control, pe care ți-l semnalează o nouă (9) fantomă. Dacă click-ezi și ții apăsat întrerupătorul de pe panou, de la spira de unde ești, la o oarecare... „cristal form" aflată deasupra insulei, se formează un pod de lumină. Deocamdată nu-ți folosește la nimic, așa că intră în camera de la capătul potecii. Aici o să găsești patru, să le numim, display-uri cu imagini: unul arată asolizarea asteroidului și întâlnirea unor humanoizi cu niște ființe semănând cumva cu păsările, altul arată rotația a două luni, cea mică eclipsând-o pe cea mare. Al treilea arată cum un extrarterestru e înviat cu ajutorul unui cristal, iar al patrulea cum aceeași extratereștrii-păsări deschid un tunel într-o stâncă folosindu-se de un exploziv. De luat din această cameră de muzeu sunt tableta cu inscripții din stânga intrării, vergeaua cu coduri pentru următoarea ușă și câteva cristale verzi de pe podea. Ieșind pe ușa opusă, o să dai de Maggie, căreia o să-i povestești treaba cu cristalele. Te expediază scurt, motivând că are nevoie să fie singură pentru a descifra limbajul extraterestru în care sunt scrise informațiile stocate în aceea cameră, se pare o bibliotecă.

Te întorci la Nexus, cu ajutorul noului cod deschizi a doua ușă din dreapta firidei („alcove"). Din nefericire, întrerupătorul care cheamă „tram"-ul este dezactivat așa că va trebui să te întorci înapoi sus. Amintindu-ți de filmulețul cu înviatul, pe care l-ai văzut în muzeu, încerci să folosești cristalele verzi pe Brink. Culmea, chiar învie. Pare un pic neîncrezător când îl anunți că a fost puțin mort, dar se convinge după un dialog prin comm, cu Maggie. Apoi o ia rău de tot pe arătură, debitând ce bine se simte el și ce minunate sunt cristalele alea. Pleci împreună cu el spre muzeu, imediat ce debarci, îl rogi pe Brink să te ajute la deschiderea ușii din spate. Înăuntru se află o copaie plină cu cristale verzi. Deasupra lor își face apariția obișnuita fantomă cețoasă care acum ia forma destul de reușită a unui craniu și apoi dispare. Brink, în culmea fericirii, își umple buzunarele cu cristale, tu ceva mai temperat încerci să-i explici că apariția destul de sugestivă a fantomei, poate fi un avertisment. Pe scurt, nu te ascultă. Iei totuși câteva cristale, pentru studiu și „canistra" de lângă ieșire și te întorci pe malul mării. Mai urmărești încă o dată evoluția relațiilor dintre monstru și broasca țestoasă. Alta. Între timp,





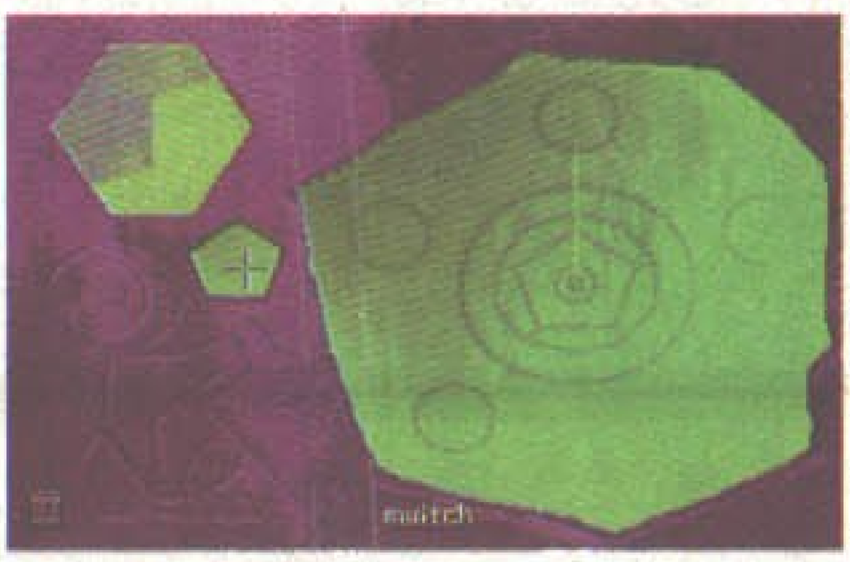












Brink dispare discret, iar tu iei legătura cu Maggie și îi spui despre posibilele efecte secundare ale cristalelor, asupra colegului comun. Aranjezi apoi oasele broaștei țestoase scuipate de monstru pe mal. Ca model ai ori fosila din ecranul anterior, ori poza de alături. Lângă scheletul broaștei, acum format („loose bones" devin „dead creature") așezi și canistra, care seamănă dubios de bine cu explozibilul folosit de extratereștrii în filmul de la muzeu. Readuci acum creatura la viață, utilizând un cristal. Viață destul de scurtă dacă ne gândim că imediat apare monstrul și o înfulecă. Nu-i nimic, explozibilul își face datoria, monstrul e făcut țăndări iar tu poți înota pe sub apă până la caverna subterană. De aici ai de luat o nouă placă pentru „alcove", un „orange engraved rod" și cam atât. Te întorci la nexus (v-am spus eu c-o să-l colindați destul) și cu ajutorul noului cod, deschizi ușa din stânga „dark-tunnel"-ului. Cobori și iei tramvaiul.

PLANETARIUM SPIRE

După un alt film superb, prezentând călătoria ta subagvatică, vei ajunge la a doua spiră. Aici, parcurgând un scurt traseu, semănând oarecum cu Brâna Mare a Caraimanului, (cu deosebirea că în jos, în loc de Bușteni e o mare agitată), o să dai de o porțiune prăbușită de drum. Îți iei elan, sari, și cu ajutorul unui val mai furios (atenție la sincronizare) ajungi pe partea cealaltă. Pentru că se pare că nu în totdeauna o să te bucuri de un asemenea noroc, va trebui să răstorni cu sapa, o stâncă mai lunguiață care-ți va sluji drept punte. Urmează un frumos platou dotat cu cascadă și cu „strange device"-ul de la care, după ce-ai trebăluit un pic la lupă o să pornești podul de lumină, între spiră și „cristal form". În schimb, în al doilea ecran din spatele cascadei, treburile se mai complică un pic. Scopul e să prinzi animăluțul cu figură de șobolan care tocmai a furat o piesă de la întrerupătorul ușii din capăt. Pentru asta folosești câteva obiecte pe care le găsești prin jur. Și anume pui „dovel"-ul în gaura din mijlocul figurii circulare obținând un ax. Pe ax fixezi prăjina cu cârlig la capăt, pe cârlig fixând cușca toracică. Tot acest ansamblu îl ridici și îl sprijini cu bățul găsit pe jos. Bun. Acum te duci la vizuina animalului, una din găuri și insiști până acesta iese. Repeți figura până respectivul se așează în stânga capcanei. Tu ocolești prin partea de jos luând șoarecul prin învăluire. Animalul fuge, se împiedică de băț, cușca îi cade în cap, reținându-l captiv. Îi pui la gât brățara pe care ai găsit-o la suprafață și îl eliberezi. Te întorci un ecran în stânga dar nu înainte de a recupera bățul folosit la capcană. Lărgești crăpătura în care a dispărut animalul, cu lopata.

Intri, apoi bila îţi va indica loocul în care să sapi după el pentru a recupera piesa furată. O fixezi la loc în întrerupător şi o acoperi cu carcasa găsită lângă uşă.

În spatele uşii vei găsi o placă pentru „alcove", două sceptre, de aur şi argint şi o tijă pentru următoarea uşă. Înainte să te întorci la Nexus, ia din camera din dreapta cascadei tija albastră.

În Nexus, intră pe tunelul întunecat şi, după ce treci de ecluză, introduci tija albastră în una din găurile de pe panoul din centrul camerei. Din celelalte două găuri se vor ridica două tije asemănătoare. Selectezi cristalul stins şi ridicându-le sau lăsându-le încerci să-l aduci la luminozitate maximă. Cristalul se aprinde iar, ca rezultat, camera în care nu puteai chema „tramvaiul", devine funcţională. Te duci acolo, chemi mijlocul de transport şi pleci către a treia spiră.

TOMB SPIRE

Aici te întâmpină obişnuita potecuţă şi obişnuitul „strange device" de la care vei porni podul de lumină, nu înainte de a schimba poziţia lentilei.

După colţ se află o cavernă, iar după cavernă un platou. Pe platou se află Brink, trebăluind la o maşinărie foarte importantă pentru el. Din motivul arătat mai sus, nu ai nici o şansă să înfiripi vreun dialog, oricare ar fi tema abordată. Drept care te întorci la „strange device"-ul de mai devreme. În partea opusă podului (faţă de potecă) se află un nou loc unde trebuie să-ţi exersezi talentele de săpător cu lopata. Ca o încununare a eforturilor o să ajungi într-o sală subterană. Mai ţii minte cristalul albastru pe care l-ai luat din încăperea de sub Nexus? Trebuie să-l fixezi în fanta din perete, obţinând astfel lumina necesară observării celor două zgârieturi de pe una din dalele podelei. Curios din fire, te aşezi deasupra şi o fixezi cu băţul după ce s-a lăsat în jos. Afară, mai ai de curăţat lentila din stânga, ascunsă sub noroi pentru ca razele de lumină să intre nestingherită prin tavan.

Acum du-te în camera unde se găseau sceptrele. Foloseşte podurile de lumină pentru a te deplasa, nu mai aştepta la tramvai. Foloseşte sceptrul albastru „pe" lumina din tavan. O să apară un soi de hologramă, reprezentând planeta şi cele două luni ale sale. Folosindu-te de cele două sceptre, aşează cele două luni astfel încât cea mare să fie eclipsată de cea mică, aşa cum ţi s-a arătat mai demult în muzeu. Lunile fiind astfel aranjate, pe lentila de deasupra cavoului pică o rază ce va declanşa apariţia în interior a unui soclu cu statuia aferentă.

Şobolanul, va fura din nou bucata de întrerupător lăsându-te închis înăuntru. Din fericire, poţi dechide uşa de la butonul din stânga pentru a te întoarce la Nexus. Aici introduci codul care ţi-a mai rămas la uşa din stânga coloanei şi...nu se deschide.Trebuiesc folosite metode mai eficace. Scoţi carcasa de la „panel", folosind dintele uriaş şi alimentezi mecanismul de deschidere a uşii conectându-l cu cablul la gaura din podea, unde s-a produs scurtcircuitul. Uşa se deschide etc.

MAP SPIRE

Înăuntru poţi merge în stânga („opening") sau în dreapta („cavern"). În peşteră ţi se deschid din nou două posibilităţi: „pit" şi „nest". După „pit" găseşti o cameră (numită camera hărţilor) cu un panou de control, asemănător celor din Nexus. La panou, poţi introduce oricare din cele patru coduri pe care le ai, important fiind însă cel care a deschis uşa spre TOMB SPIRE. La cealaltă ieşire o să te întâmpine „strange device-ul"... care nu funcţionează. În consecinţă, vei avea de rezolvat un puzzle drăguţ, reparând mecanismul de la bază. Ideea e că, învârtind cristalul din mijloc, fiecare rază de câte o culoare, trebuie să treacă prin una dincele trei prisme, ajungând apoi la cristalul de culoarea respectivă.

Porneşti podul şi te întorci în camera cu statuia. Click-ează pe statuie care se pulverizează puţin şi urcă-te pe piedestalul ei. Acesta se va dovedi un lift platformă care va coborâ cu tine într-o imensă criptă. În stânga ajungi la o uşă. Tocmai atunci, din cauza unui cutremur, un cristal cade din suportul de deasupra uşii şi-l învie pe monstrul care fiinţa sub formă de schelet în dreptul ei. În disperare de cauză, arunci unul din cristalele tale cele verzi şi-l readuci la viaţă şi pe colegul acestuia, situat undeva mai în stânga. Reîntâlnirea lor nu durează prea mult pentru că se iau la bătaie şi le cade un mare bolovan în cap.

Acum poţi deschide liniştit uşa, folosind pur şi simplu prima tijă găsită (cea galbenă) pe lăcaşul uşii. Înăuntru, la capătul unei pasarele, se află o piramidă transparentă, protejând cadavrul unei fiinţe extraterestre. Îi explici lui Maggie la telefon ce ai găsit, apoi îndepărtezi piramida cu aceeaşi tijă gravată şi cu un cristal... îl învii (moment de mare însemnătate artistică)

E mare. Şi nu vorbeşte engleza şi nici vreo altă limbă ştiută de tine. Drept care se retrage în piramida lui.

Te „sună' Maggie care îţi spune că a descifrat limbajul extraterestru şi o răpeşte un păianjen destul de mărişor. Dacă doreşti să-l revezi, du-te în „nest"-ul din MAP SPIRE. Aici o găseşti legată pe Maggie, realizând în acelaşi timp că nu eşti în stare s-o eliberezi de unul singur. Trebuie aşadar să obţii ajutorul recalcitrantului şi de acum... nebunului, Brink. Îl găseşti tot unde l-ai lăsat la întâlnirea precedentă. Numai că acum, în peştera dinaintea platoului, trebuie să sperii liliecii cu lanterna. Brink se sperie de ei şi fuge, astfel că tu te poţi duce calm şi lua cristalele verzi pe care le-a lăsat pe platou. Când se întoarce îi explici că nemaipomenita lui invenţie poate să mai aştepte, pentru că n-o să-i înapoiezi cristalele dacă nu te ajută s-o salvezi pe Maggie.

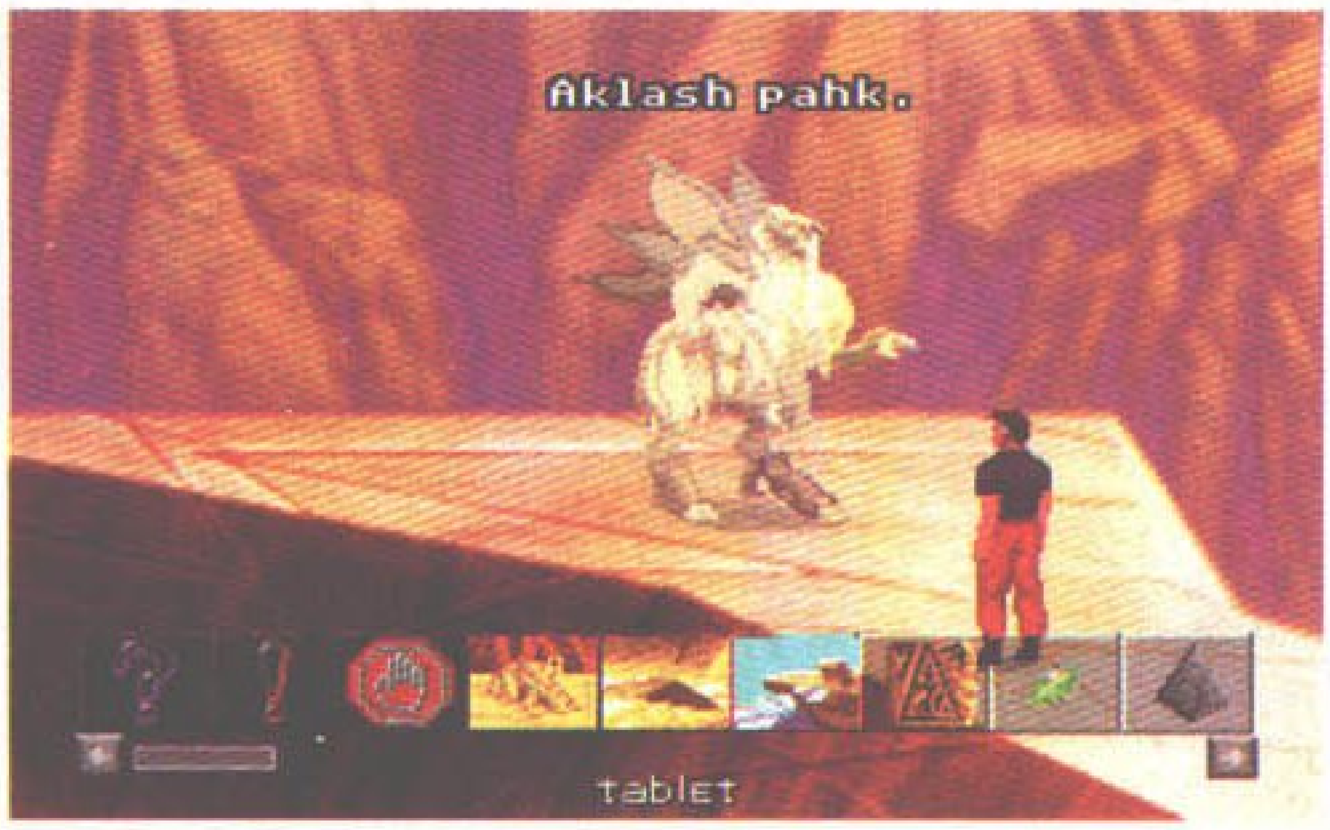
Te întorci la vizuina păianjenului şi convenind cu Brink să joace rolul de diversiune, reuşeşti să treci către cealaltă ieşire, spre care monstrul te împiedica să mergi. Ajungi la o nouă cascadă şi urci la izvorul acesteia unde va trebui să răstorni o piatră, deviind apa către un canal subteran. Bănuieşti că acesta se termină cu grătarul din vizuina monstrului.

Într-adevăr, dacă te întorci, observi că ceva-ceva apă, curge dar, grătarul fiind cam îmbâcsit, nu cu rezultate notabile. În acest caz te sfătuieşti cu Brink şi cu Maggie, ca aceasta să încerce să smulgă grătarul. Planul reuşeşte, „lobster"-ul fiind aruncat în prăpastie de şuvoiul de apă.

Pericolul fiind îndepărtat, Brink îţi dă un pumn şi îşi recuperează nerăbdător cristalele. Rămas fără ele, va trebui să mai dai o raită prin MUSEUM SPIRE, pentru a mai lua câteva.

Beneficiind de ajutorul lui Maggie, te întorci la extraterestru, doar-doar oi înţelege şi tu ce spune. Acesta îţi povesteşte (un dialog extrem de bine realizat), Maggie dovedindu-se un bun interpret, cele întâmplate pe această planetă.

Fusese unul din cei mai mari inventatori pe care specia lui i-a avut. Făcuse însă două mari greşeli, cea mai mică dintre ele fiind inventarea cristalelor care redau viaţa. Pentru că cel readus la viaţă nu este cel dinainte ci un sclav, un sclav al dorinţei de a avea cât mai multe cristale. Greşeala cea mare a fost obţinerea pentru cei din specia sa a accesului către o altă lume. O lume pentru care şi-au abandonat corpurile, trăind ca pure existenţe mentale. Un univers în care mintea poate vedea cele trei dimensiuni ale spaţiului alături de cele trei dimensiuni ale timpului: "Spacetime Six". Ajunşi în Spacetime Six, şi-au dat seama că acolo nu se poate construi nimic, nu se poate face nimic, se poate numai trăi. Prea târziu însă pentru a se întoarce, mintea le fusese robită de aceea lume. Singura putere care le rămăsese era aceea de a influenţa pentru scurt timp energia din aer, apărând astfel sub formă de fantome. Ei erau cei care arătaseră drumul până aici. De ce ? Pentru că sperau ca un vizitator din altă lume să pătrundă în Spacetime Six şi să-i ajute să se întoarcă. Ar fi construit atunci o navă



care i-ar fi permis acestui vizitator să se întoarcă în lumea sa. Drumul spre Spacetime Six este legat de deschierea tuturor podurilor de lumină și de uriașul cristal dintre cele cinci spire.

Terminând ceea ce avea de spus, bătrânul gardian al planetei se întoarce în moarte.

Ce îți rămâne ție de făcut e să continui explorarea. Te întorci așadar la cascada te lângă cuibul păianjenului și ieși prin stânga, ajungând la margine mării. Îi arăți lui Maggie tableta cu inscripții, găsită la muzeu, iar aceasta folosindu-se de instrucțiunile pe care acum le înțelege, reușește ca de la „force field" să readucă din cealaltă dimensiune insula de lângă mal. Pe insulă găsești ultima placă pentru „alcove".

Maggie și cu tine, luați hotărârea să-l chemați și pe Brink la așezarea ultimei plăci, în caz că aceasta ar fi însemnat întoarcerea pe Pământ. În timp ce vă îndreptați spre Brink, sunteți chemați în ajutor prin comm., chiar de catre acesta. Îl găsiți lângă cascada de la PLANETARIUM SPIRE, având mâna prinsă într-o crăpătură din stâncă. Singura soluție pentru a-l elibera este să-i tai mâna, soluție propusă chiar de el. Pentru această operație folosești maxilarul găsit chiar la începutul jocului. Nici o problemă, un cristal pe rană și treaba e rezolvată.

După ce îl convingi cu greu să vă urmeze, te întorci în Nexus unde potrivești și cea din urmă placă în firidă. Triunghiul se transformă în romb și... se deschide ultima ușă, cea care nu avea un panou de control. „Tram"-ul din spatele ușii te poartă pe tine și pe Maggie spre a cincea și ultima spiră.

CATHEDRAL SPIRE

În sala pe care o găsești se află o mașinărie, plină de obiecte ciudate și console. De la una din console lipsesc trei cristale. Două sunt de aceleași fel cu cele pe care le ai la tine. Urci pasarela până la cealaltă ieșire din sală și ajungi la un nou „strange device" care va porni ultimul pod. Înainte de a acționa întrerupătorul înlătură cuibul de pasăre de pe lentilă. Odată pornit și acest ultim pod, forma cristalină din centru se transformă din „cristal form" în „The Eye". Singurul lucru care lipsește este cristalul triunghiular de la mașinărie. Te duci și-l trezești din nou pe extraterestru încercând să-l convingi să-ți acorde încrederea și să te lase să pătrunzi în Spacetime Six. Deși te previne că vei rămâne pe veci închis în acel univers, te ajută și îți dezvăluie locul unde se află piesa lipsă. Mai precis, îți dă un nou cod pe care îl vei introduce la panoul din camera hărților. Afli așadar locația unde se află cristalul și anume plaja. Ieși așadar din cavernă și mergând în stânga la „opening", ajungi pe plajă de unde recuperezi cristalul, ascuns într-o piatră.

Întors la ciudata mașină, ești asaltat de Brink ce îți cere cristalele, având nevoie de toate pentru nemaipomenita lui invenție. I le dai pe toate, chiar și pe cele două din consolă.

Nemaiavând ce face aici te duci la laboratorul în aer liber al lui Brink. Acesta este extrem de supărat că formidabila lui mașină de făcut cristale verzi, nu merge. Îl convingi că ceea ce lipsește mașinii lui s-ar putea să fie piesa triunghiulară pe care o deții. În schimbul acestei piese, el ar trebui să-ți dea jumătate din cristalele pe care le obține. Faceți afacerea, pui „eye part" în lăcașul (slot) mașinii și iată că aceasta reușește cu greu să ouă două cristale. Brink e supărat: „Cum, numai două cristale?". Tu, șmecher, pui mâna pe ambele cristale și recuperezi din mașină și piesa pusă mai devreme. Turbat de furie pentru că mașina este acum oprită, Brink te doboară și încearcă să te omoare cu ajutorul unui bolovan. Din fericire, datorită mâinii tăiate, scapă bolovanul, se dezechilibrează și cade în prăpastie



THE END MY FRIENDo

la cristalele și piesa triunghiulară și pune-le pe toate trei în consola din CATHEDRAL SPIRE. Vorbește cu Maggie care a citit în bibliotecuța ei și e mai cultivată în probleme aliene și știe să dea drumul mașinăriei. După vă promiteți reciproc să nu vă inviați unul pe altul cu ajutorul cristalelor în caz de accident, Maggie purcede la startarea întregului sistem. Se pare că ultimul mecanism este blocat așa că încearcă să-l deschidă forțându-l un pic. Acesta izbucnește fără veste și, ca rezultat, simpatica și drăguța colegă îți moare în brațe.

Mai hotărât ca oricând, te duci întins la „Ochi", dar acolo trebuie să bați repede în retragere din cauza unui monstru aciuiat pe acolo. Pentru a scăpa de această ultimă piedică, întrerupi podul de lumină și fiara cade în hăul de dedesubt. Morala: Cine se pune cu Boston Low, cade și moare. Exemple berechet: păianjeni, monștri, Brink-i.

Odată înăuntrul „Ochiului" o să găsești un „portal", poarta de acces spre Spacetime Six. Intri...

Ajutați de extraordinara ta voință și hotărâre, coplanetarii Gardianului reușesc să părăsească universul de o fantastică frumusețe în care se aflau captivi de mii de ani, să-și regăsească planeta și să-și recreeze corpurile fizice. Ca răsplată, unul dintre extratereștri se întoarce în Spacetime Six și, colindând pe cărările timpului, reușește să-i aducă înapoi pe... Maggie și Brink. Cel din urmă e întreg și la corp și la minte,mult îmbătrânit însă fericit de a fi scăpat de dependența față de cristale. Maggie e fericită pur și simplu și, în consecință, îți sare în brațe....(ahem).

Ținându-și promisiunea, extratereștrii construiesc o navă cristalină, cu care tu împreună cu cei doi colegi vă întoarceți pe Pământ spunând că veți reveni. (Semnalez aici un mic „bug" în jocul celor de la Lucas. În momentul în care Brink se „urcă" în navă, are același aspect tineresc din timpul jocului).

FINAL

Acesta a fost tot dar, poate nu și totul. Sper că soluția de față e destul de clară și o să fie de ceva folos celor ce vor să-și încerce talentele de săpători, arheologi, exploratori, astronauți și... tereștri, în „THE DIG", fantasticul quest al celor de la „Lucas Arts".



de Rambo Ozenaru

Nu, nu este un joc cu avioane, ci un alt joc de luptă. Aşadar să vedem datele problemei:
producător - Argonaut Software.
distribuitor - GTE
apărut în - 1995
suport - 1 CD (conţine track-uri audio).

Cu ce vine FX-FIGHTER în faţa deja existentelor Mortal Kombat-uri, Street şi Super-Street Fighter-e, One-Must-Fall-i etc.? **Argonaut** au vrut să depăşească graniţa celor două dimensiuni şi au dezvoltat un nou combat-engine care dă posibiltatea iubitorilor de gen, să se evidenţieze într-un peisaj 3D. Aşadar, startul în lupele 3D a fost dat. De ce doar startul... ?

GRAFICĂ SLABĂ?

Mulţi din cei care l-au văzut, au avut o mică reţinere în a-l achiziţiona, datorită "graficii slabe" a caracterelor. Totul ar fi fost minunat dacă odată puse texturi pe caractere (există un meniu care permite setarea detaliilor, foarte important pentru cei cu calculatoare mai slabe decât un DX2), băieţii şi fetele, roboţii sau alienii noştri nu ar arăta ca făcuţi din carton. Trebuie însă precizat că pentru o grafică mai bună, ar fi fost de "calculat" mai multe poligoane, de împărţit mai multe texturi, etc. fapt care ar încetini mult viteza de joc, dacă nu chiar l-ar face nejucabil. Personal, luându-l ca un început, nu cred că e aşa de rău, mai ales că: Pe de o parte mintea se modelează şi după linii, (nu vă plăcea Fist-ul pe HC?), baritamai după poligoane texturizate 3D, iar pe de altă parte această mică deficienţă este compensată de alte câteva elemente inovatoare.

Paradoxal, dar FX-FIGHTER-ul nu urmează tradiţia mâinilor răstignite pe tastatură a combaturilor clasice. Un Sus-Jos-Înainte-Spate un Pumn şi-un Şut sunt suficiente pentru o listă de lovituri 3D. Lista e în Ctrl-Alt-Del->, dacă aveţi nevoie de ea. :-)

PLUS...

Muzica pe track-uri, un techno supărat, merge la fix în dinamica acţiunii. Sunetele sunt o desfătare, mai ales când joci cu un partener. Pentru că, de obicei, savoarea jocului de luptă stă în confruntarea cu un amic.

Şi, ca să nu ziceţi că sunt rău, vă prezint un pic şi băieţii (fetele, roboţii, alienii) pe care vi-i puteţi alege să vă reprezinte. Am zis pe care vi-i puteţi alege, pentru că mai e unul rău pe care trebuie să-l bateţi la sfârşit. Binee, vi-l arăt şi pe ăsta.



- prima realizare 3D a unui joc de fighting(B-Render)
- Interfaţă simplificată

- grafică relativ slabă (număr de poligoane redus)
- câteva bug-uri in grafică

75

GAME OVER ctc

Grafică	60%
Sunet	80%
Idee	75%
Atractivitate	85%

VENOM
Planeta Peres
Vârsta : 25
Greutate : 115 lb
Înălţime : 5 ft
Sex : M
Meserie : Războinic
Insectă, răpitor, foarte rapid şi eficient.





ASHRAF
Planeta Karlak
Vârsta : 75
Greutate : 140 lb
Sex : M
Meserie : Sfânt (?)
Călugăr cu mare forţă spirituală.

CYBEN
Planeta Axone
Vârsta : 53
Greutate : 210 lb
Înălţime : 6 ft
Sex : M
Meserie : Inginer
Cyborg luptător.





JAKE
Planeta Sentral
Vârsta : 31
Greutate : 225 lb
Înălţime : 6 ft 2"
Sex : M
Meserie : B-guard
Luptă pentru salvarea lumii sale.

KIKO
Planeta Lusk
Vârsta : 24
Greutate : 160 lb
Înălţime : 5 ft 11"
Sex : F
Meserie : Sudent
Animată de furie interioară.





SIREN
Planeta Ursae
Vârsta : ?
Greutate : 160 lb
Înălţime : 5 ft 11"
Sex : F
Meserie : Zeitate
Spirit rău al apelor, puteri hipnotice.

MAGNON
Planeta Inferno
Vârsta : ?
Greutate : 300 lb
Înălţime : 6 ft 6"
Sex : ?
Meserie : ?
Foarte puternic, structură siliconică.





SHEBA
Planeta Rhomb
Vârsta : 20
Greutate: 123 lb
Înălţime : 5 ft
Sex : F
Meserie : Vânător
Extrem de rapidă, puternică şi mândră.

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT

Pentru că ideea era prea bună pentru a fi uitată și pentru că le-a plăcut, oamenii de la ACTIVISION (nu de la Minolta) au hotărât să refacă bătrânul Mechanic Warrior (un așa-zis simulator de roboți de luptă în timp real), dar îmbogățit cu câteva dintre artefactele, la modă.







Zis și făcut. Oamenii s-au pus pe treabă, rezultând în final un joc în care abia mai recunoști ceva din predecesor. Ce-i drept și cerințele sunt altele: 486DX2/66 8MB RAM, 2X speed CD-ROM, Sound Blaster 16, local bus...

Acum, cu noua față, bătrânul Mech i-ar putea face pe creatorii lui MACRON, VOLTRON etc. să-și blesteme lipsa de imaginație. Apoi, în același sistem inaugurat de DUNE 2 și ameliorat substanțial de Command & Conquer, se cere să optezi pentru unul din cele două clanuri combatante: Jade Falcon sau Wolfs. Noutatea constă în existența celei de a treia opțiuni și anume de a lupta pur și simplu, în afara oricărei misiuni. Dar vom reveni pe parcurs asupra acestei noutăți.

Să revenim, însă la clanuri. În 3057, alianța clanurilor a suferit cea mai dezonorantă înfrângere de până atunci, pierzând Terra în favoarea „Sferei Interioare". Ca rezultat, s-a semnat un tratat inter-clanuri care interzice invazia planetei pentru următorii 50 de ani. Tratatul a fost respectat, fiecare clan întorcîndu-se pe planeta natală. Dar, deoarece pentru fiecare dintre clanuri onoarea era mai presus de orice, fiecare a continuat să-l acuze pe celălalt. Între timp, perioada celor 50 de ani s-a scurs, tulburată doar de mici turniruri în care luptătorii să-și poată recâștiga gloria de altădată. De data aceasta, bătălia se va da doar între Jade Falcon și Wolfs. Jade Falcon „The Crusaders", reclamă Terra ca un drept inamovibil, în timp ce Wolfs nu vor decât să „protejeze Pământul de ravagiile războiului". Luptele se conduc de la bordul unor roboți „mergători", înțesați de lasere, rachete, mitraliere etc., având de la 30 la 100 de tone fiecare, numiți Battle Mechs. Piloții roboților sunt numiți Mech Warriors.

Tu, pilotule, ai drept scop să devii Khon, adică lider al clanului „through excellence on the battlefield and respect for tradition and honor".

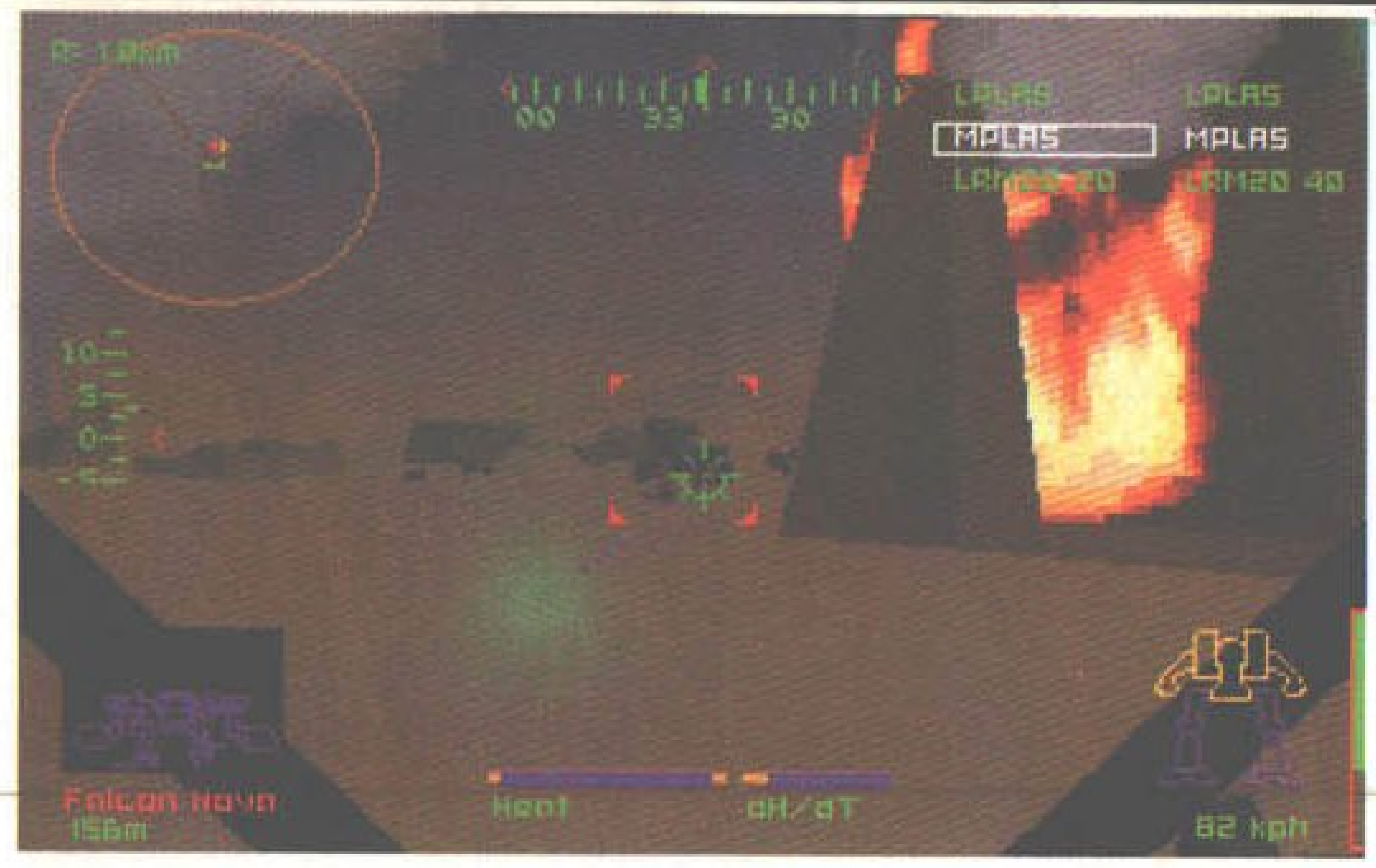
Odată ce ai ales unul din cele două clanuri, primești un anumit număr de puncte care simbolizează onoarea, și în funcție de care vei fi apreciat.

După acest punct, ai mai multe posibilități. Îți poți însuși date despre istoria, personalitățile, regulile de luptă ale clanului, la „Arhiva Holoprojector". Sau te poți familiariza cu pilotarea robotului de luptă în cadrul „Cadet Training"-ului, executând de la curse cu sau fără obstacole și trageri la țintă, până la înfruntarea directă cu un alt robot, totul sub îndrumrea unui instructor enervant ca o muscă. Odată terminată ultima probă, ți se acordă rangul de Mech Warrior și te poți prezenta la Ready Room (dacă ții neapărat, te poți duce acolo și fără alte „artificii"), unde îți alegi BM-ul (nu BMW-ul) pentru misiune, pentru fiecare dintre acestea având o limită de greutate a mașinii de luptă. Fiecare BM are seturi de armament, și caracteristici diferite de cel anterior. Poți edita, de asemenea, un model personalizat dar în limita clasei de greutate respective.

De notat că mai există un meniu pe care îl poți apela cu butonul din dreapta al mouse-ului și care îți oferă ieșirea în DOS, Hall of Honour, invulnerabilitate, muniție nelimitată... etc. (dezonorant).

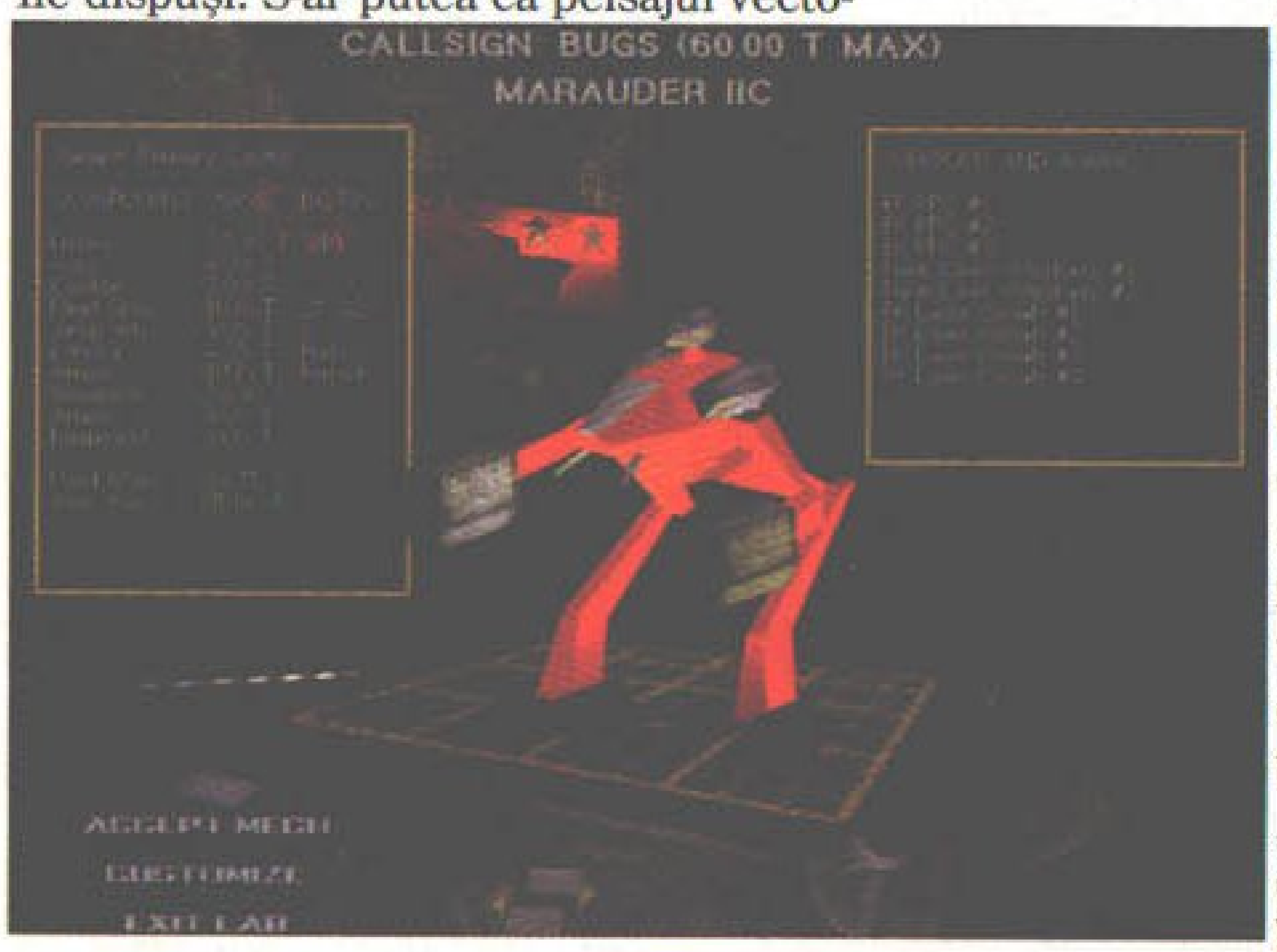
După alegerea BM-ului poți vedea dosarul misiunii, situația de pe front sau te poți lansa direct în luptă.

Despre comenzi doar câteva detalii pentru că nu vreau să vă răpesc plăcerea de a le descoperi și singuri (ce farmec ar mai avea povestea?). Accelerația (în colțul stânga jos al ecranului) se poate controla prin tastele <+> și <->, sau cu tastele 1 - 10 (viteza de la 0 la 100%). Stânga și dreapta: tastele cu săgeți; backspace te ajută să mergi cu spatele. Poți roti torsul robotului fără a schimba direcția de înaintare cu "<" și ">", torsul robotului având o mobilitate de 180 de grade în plan orizontal și de 90 de grade în plan vertical, controlabil prin tastele săgeți „sus-jos". Poți deschide focul cu spacebar, iar armamentul îl selectezi cu enter. Poți selecta grupuri de arme cu „shift + 1, 2, 3"... pe care le poți schimba tot cu enter. „E" îți arată cea mai apropiată țintă iar „N", NAV-Point-ul. Poți inspecta o țintă cu „I". În colțul din stânga jos este afișată starea de deteriorare „damage" a adversarului iar în colțul din dreapta starea robotului tău. Poți să mărești imaginea (zoom) cu „Z", „shift-Z". Pe întuneric poți folosi



„Light amplification" „L" sau „Enhanced Imaging" („W"). Un alt lucru folositor sunt jeturile cu care poți face salturi („V") sau te poți plimba pur și simplu prin aer. Mai poți dispune de imagine de la satelit (F3) și de imagine amplificată („X" sau „shift + X"). „F12" îți prezintă obiectivele misiunii.

Revenind la opțiunea de care aminteam la început, după cum am mai spus poți selecta clanul din care dorești să faci parte, tipul robotului tău, configurația acestuia, ca și cea a roboților adverși, precum și formația în care să fie dispuși. S-ar putea ca peisajul vectorial și cam sărac al misiunilor să vă dezamăgească dar, oricum, dinamismul luptei va suplini această lipsă.



Dinamismul luptei vine tocmai din mulțimea de aspecte la care trebuie să fii atent. Computerul de bord îți anunță cele mai importante evenimente pe cale vocală (dacă ai o placă de sunet) iar zgomotele luptei, combinate cu vocea suavă a calculatorului, creează o atmosferă cât se poate de... plăcută

Înainte de a intra în misiune este bine să-ți configurezi mech-ul astfel încât să fie cât mai potrivit cu mediul ambiant (temperatura e foarte importatntă pentru reactor) și cu rezistența probabilă. Nu încerca să-ți suprasaturezi BM-ul cu arme de toate soiurile în defavoarea radiatoarelor de căldură sau a reactorului pentru că alfel, la prima salvă trasă, reactorul e deja supaîncălzit. În caz că reactorul e pe punctul de a ceda se inițiază automat procedura de întrerupere temporară a mech-ului. În caz că ești în mijlocul luptei și mai ai nevoie de câteva secunde în plus, poți „trece" forțat peste asta apăsând tasta „O" (prudență totuși). În alegerea armelor, cele cu laser sunt de preferat pentru că nu au muniție însă rolul rachetelor nu este unul de neglijat.

Misiunea propriu-zisă începe prin lăsarea ta la suprafața planetei, ți se comunică temperatura, timpul local și alte câteva aspecte și iată-te în luptă. Sunt două moduri mari în care se poate aborda o misiune: fie eviți inamicii și îți vezi exclusiv de obiectivele misiunii, fie încerci bătrânește să distrugi tot ce mișcă.

Trebuie să te obișnuiești cu mișcarea independentă a torsului față de picioare, chestie deosebit de importantă. Ai mai multă precizie și ochești infinit mai bine dacă te răsucești din mijloc și nu cu totul. Pentru o mai bună precizie folosește zoom-ul că doar d'aia ți-a fost dat. Atunci când este întuneric, iar sistemul de vedere în infraroșu ți-a fost distrus, te poți descurca destul de bine cu ajutorul imaginii „enhanceate" chiar dacă pare un pic mai haotică la început. Încearcă să ochești în părțile vulnerabile ale inamicilor (picioare, arme) pentru că poți astfel să scoți din luptă un mech advers fără să consumi prea mult timp sau muniție. Atenție, un robot nu se potolește până când nu-l reduci definitiv la tăcere. Chiar dacă pare făcut praf și/sau nu se mai poate mișca (stă într-un picior), atâta timp cât mai are o armă în stare de funcționare este un pericol potențial.

Folosește, atunci când e cazul, jump-jet-urile (asta dacă le ai), îți oferă un avantaj asupra celor de la sol și poți câștiga timp sărind peste un obstacol în loc să-l ocolești. Atunci când revii cu picioarele pe pământ, fă-o cu grijă, amortizând și nu ca un bolovan, caz în care capeți „reumatism" la picioare.

Pentru o mai bună orientare în teren sau pentru dentificarea unei anumite structuri, legătura cu satelitul este sistemul ideal. Din imaginea văzută din satelit (în caz că nu sunt prea mulți paraziți) poți să-ți dai seama ușor unde ești și încotro te îndrepți. Atunci când cauți o anumită clădire, este evident că e mai ușor dacă privești de sus, nemaipunând la socoteală faptul că s-ar putea să fie noapte.



Nu-ți lăsa wingman-ii (wing?!) să lâncezească. Dă-le ordine și pune-i la treabă, pentru că nu sunt chiar dezastruoși în materie de ajutor. E destul de plăcut să-i auzi cum îți dau raportul prin radio; face atmosferă.

Închei aici colecția de sfaturi sperând că au oferit totodată și o imagine asupra jocului. Mai adaug că Mechwarrior 2 se poate juca în rețea, apărând și un disc cu misiuni special concepute pentru jocul head-to-head. Un nou clan, Ghost Bears, este introdus de către un alt disc apărut ulterior și cei care se simt în stare îl pot încerca.

Așadar, cei care au un 486 DX2/66 cu 8M și le plac simulatoarele fiind totuși plictisiți de avioane, tancuri, submarine sau elicoptere, să nu dispere, lumea viitorului e plină de oferte de serviciu pentru Mech-warrior-i.

- animații excelente
- readuce ideea de onoare ca substrat al jocului
- joc multiplayer
- feeling puternic

- grafică relativ simplistă
- muzică puțin cam absentă
- cere oarecare resurse

80

GAME OVER ctc

Grafică	70%
Sunet	70%
Idee	85%
Feeling	95%

TRANSPORT TYCOON

de Tata Mare

Hetfield

face parte din categoria jocurilor care te fac să stai în fața calculatorului până dimineața. Nu e un joc care să te îndârjească împotriva a ceva sau a cuiva; pur și simplu te prinde. Cei de la Microprose nu se încurcă atunci când fac o strategie (fie ea și cu trenulețe și mașinuțe). „Intriga“ jocului e simplă: ești directorul unei companii de transporturi și scopul tău sunt, normal de altfel, banii. Mulți vor spune „Încă un joc de genul Sim City care, deși arată bine, nu face doi bani din pricină că nu are o finalitate“. Și poate că au dreptate. Într-adevăr, TT nu are un scop final, nu există un ultim nivel sau ceva similar. TT e un joc pe care îl joci din plăcere și nu pentru a-l termina. Pe lângă asta există niște mici-mari diferențe între el și Sim City. În TT nu te chinui, nu te enervezi că îți sunt abandonate clădirile, nu te dai de ceasul morții făcând pe primarul și încercând să-i multimești pe toți locuitorii respectivului oraș simulat.

Bine, bine, am înțeles mesajul, da' jocu'... jocu' cum e ?

Păi grafica este SVGA, (îți cam trebuie o placă video care să suporte așa ceva) și e excelentă.

Sunt redate toate detaliile, te minunezi văzând un semnal de cale ferată, nu mai mare de doi pixeli, schimbându-și culoarea la trecerea trenului sau observând că, atunci când un tren merge la deal, rotocoalele de fum ies mai des pe coșul locomotivei (vorbesc bineînțeles de un tren cu aburi). Sunetele și muzica fac toți banii, toate vehiculele (trenuri, camioane, vapoare, avioane) de pe hartă au zgomotele lor specifice, atmosfera fiind completată cu muzică de jazz. Dacă nu vă place jazz-ul eu zic să încercați TT-ul că cine știe....

Acum, vedeți 'mneavoastră, jocul începe prin anul 1930 și se termină prin anii 2000 așa că e natural ca mijloacele de transport să progreseze cât de cât. Cu timpul apar locomotivele electrice, monoraiurile, avioanele cu reacție etc.

Banii se pot câștiga prin transportul de „obiecte“ din loc în loc. În categoria obiecte intra oameni, mărfuri, poștă, minereuri, petrol, lemn și tot felul de alte



treburi d-astea. Transporturile nu se fac la întâmplare, un anumit „obiect“ trebuie dus acolo unde e necesar (petrol la rafinării, cărbune la centrale electrice, poștă și oameni între orașe etc.). În timpul jocului sunt oferite subvenții pentru compania care realizează prima un anumit serviciu și e bine să nu lași să-ți scape ocaziile. Poți deasemenea să realizezi diferite acțiuni în aumite orașe (campanii publicitare, obținerea exclusivității transporturilor etc.) tratând problema cu primăria orașului respectiv (click-ați pe numele localității).

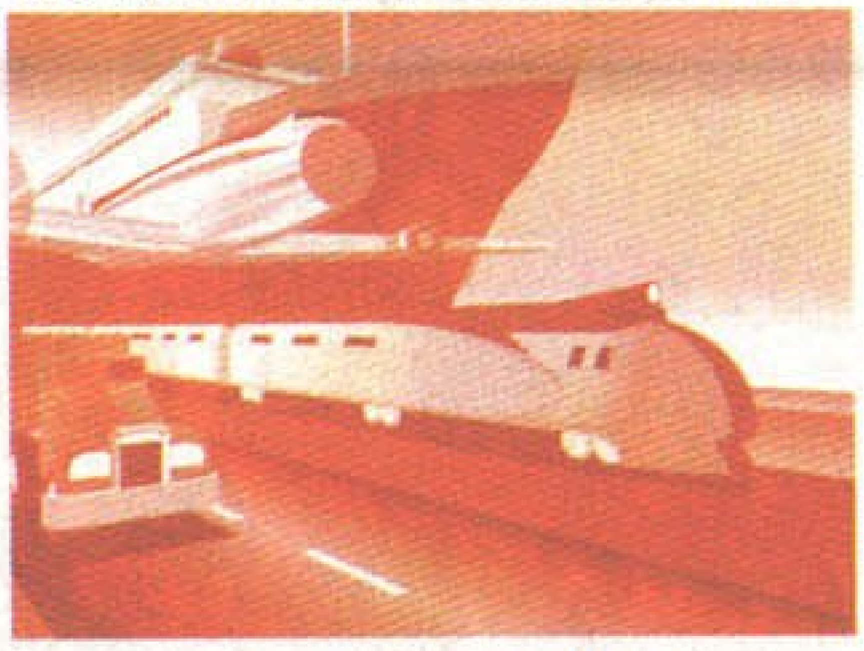
Câteva sfătulețe: nu pune accent pe transportul cu camioane, trenurile sunt



de departe cele mai eficiente; deși e pitoresc să te ocupi de transportul de persoane, transporturile industriale sunt mult mai rentabile; nu te teme să faci un împrumut de la bancă la început, dacă iei un start bun o să-l poți restitui lejer mai târziu; deși e un pic cam necins-tit, atunci când vezi că o companie adversă (calculatorul) începe construcția unui traseu, construiește și tu pe locul respectiv.

Se poate alege dificultatea la diferite nivele, mergând de la foarte greu până la stupid de simplu (un singur concurent: tu însuți!). De asemenea se pot alege diferite variante pentru numele orașelor, moneda curentă, unitatea de măsură pentru distanță... se poate alege până și partea pe care se circulă.

Există și posibilitatea jucării în doi, printr-un cablu serial , chestie care sporește și mai mult farmecul jocului, satisfacția fiind bineînțeles mai mare când îți aduci la faliment un prieten, unul cu o față mai umană decât calculatorul.



Ca orice joc de succes, TT are și o „continuare“, Transport Tycoon Deluxe. Ce are acesta în plus ? Poți să-ți creezi singur un scenariu, există mai multe... „tărâmuri“ în care poți juca, peisajul e mai variat, interfața de joc îmbunătățită. Cum era și cazul, se poate juca și în rețea (IPX), prin modem sau cablu serial. Faptul că TTD are 13 MB, iar TT numai 4 mega pare edificator.

Ca un soi de concluzie, TT este un joc pe care e păcat să nu-l încerci. Poate că nu v-am convins, dar dacă sunteți curioși și cedați impulsului de a-l încerca... vedeți voi!

- Grafică excelentă, muzică și sunete deo-sebite
- acțiunea te "prinde"
- permite jocul multiplayer

- se evoluează destul de greu
- numărul de vehicule maxim admis e relativ mic

85

GAME OVER CTC

Grafică	95%
Sunet	80%
Idee	80%
Total	85%

WITCHAVEN

Apasă BACKSPACE , scrie codul, după care apasă ENTER.

SCOOTER	- toate armele, vrăjile
MOMMY	- îți dă 9 din fiecare licoare
WANGO	- îți dă energie și armură la maximum, toate cheile și te teleportează la niv 7

IDKFA, RSVP, RAMBO - te omoară

Terminator: Future Shock

Apasă \ înainte de a folosi codul

VERSION	- informații privind versiune
HELLO	- heh. try it. :)
SUPERUZI	- super-uzi
FIREPOWER	- toate armele
NEXTMISSION	- trece la misiunea următoare
ICANTSEE	- vedere în infraroșu
WHOAMI	- shows your handle
COUNTERS	- afișează coordonatele x-y ale jucătorului
BANDAID	- "sănătate"

Wing Commander I și II

Linia de comandă:
wc Origin -k - în timpul jocului apasă [Alt][Delete] pentru a distruge nava aleasă în radar, [Alt][Insert] (doar în wc2) pentru a distruge o formație întreagă (-k te face invulnerabil)

Wing Commander III

wc3 -mitchell - în timpul jocului [Ctrl][W] distruge nava fixată în radar, [Ctrl][Alt][W] distruge toate navele dușmane din ecran

Crusader: No Remorse

jassica16 - activează modul "cheat"

F10	- toate armele bazate, muniție și obiecte
CTRL-F10	- invulnerabilitate

Linia de comandă:

-vesatest	- testează suportul VESA
-asylum	- afișază: "Running Enhanced Mode (NOT!)"
-skill	- nivelul de dificultate (1 - 4)
-warp	- te teleportează la orice misiune
-mapoff	- se blochează
-demo	- rulează demonstrația.

FX-Fighter

Echivalentele tastelor:
U=sus, D=jos, F=înainte, B=înapoi, P=pumn, K=picior
B F=apasă înapoi, lasă tasta, apoi apasă înainte
U+P=sus și pumn simultan,
P+(B F)=menține apăsat pumn apoi apasă pe rând înapoi și înainte
F->B=înainte, jos, înapoi (separat)

Mișcări valabile pentru toți luptătorii:

U+P	Trounce: body slam when opponent is knocked down
B+P	Block/defend
U+K	Kick opponent when rising from knockdown
D+K	Foot sweep opponent when rising from knockdown
F F	Roll forward after knockdown/run forward while standing
B B	Roll away after knockdown/quick step back while standing
BU	Backflip (press and release very quickly)
B F+P	Projectile--or P+(B F): Ashraf, Kiko, Venam
FU+P	Flying punch (or FU P)
FU+K	Flying kick (or FU K)
BD+K	Sweep kick (except for Magnon and Sheba)
P+(D F)	Side roll (or D+F+P)

My name is BLASTER. SOUND BLASTER

de La Mancha

Ce? Cum? Care?

Dacă vă așteptați cumva la un ton sfătos, ceva gen: „Măi tataie, placa aia audio, video sau mai știu eu de care, e cea mai tare din parcare, pentru că zic eu!", luați-vă gândul; ceea ce puteți găsi aici e doar informație. Deoarece nu există „cea mai grozavă, colosală , bestială etc" placă de... Veți găsi aici de ce și cum puteți instala un soundblaster sau o placă video.
Pentru că aceasta este o publicație destinată exclusiv jocurilor, și deoarece un joc, oricât de grozav ar arăta pe ecran, fără sunet, ori bipăind amarnic din pc-speaker-ul rămas ca o fosilă tehnologică a erei pre-siliconice, nu e altceva decât o pizza fără umplutură, vom începe cu...

Un fel de istorie...

După mai multe încercări de dezvoltare a unui standard în domeniul aplicațiilor audio, se pare că binecunoscuta companie „CREATIVE LABS" a luat ceva avans și a stabilit că în următoarea perioadă (nedefinită) un „adaptor" audio pentru PC-uri, cam „așa" trebuie să fie proiectat, în limitele „acestor" parametri. Și pentru că au fost părinții noului card, l-au botezat „BLASTER". Sound Blaster. De atunci, lumea sound-ului sintetic n-a mai fost aceeași. Gândiți-vă nu la bietele joculețe amărâte atunci încă în fașă, ci la toată industria sunetului: a studiourilor, laboratoarelor de cercetare, a compozitorilor (cum ar fi VANGELIS sau Jean Michel Jarre). De la acest moment, progresiv, noul „artificiu" tehnologic a pătruns tot mai adânc în lumea utilizatorilor de P.C. și nu mă refer doar la lumea compatibilelor IBM. Apple Macintosh au faima de a fi integrat în sistemele lor numai hardware audio de foarte bună calitate, astfel că majoritatea posesorilor de MAC-uri s-au bucurat de atunci de încă ceva nou, și cu care s-au obișnuit atât de repede încât astăzi este imposibil să mai găsești un Apple „tăcut".

La ce bun? Merge și așa...

Poate că „merge" și așa, dar numai dacă ești surd și comunici prin semne. Auzul este unul din cele cinci simțuri ale omului, fiind implicat ca senzor în actul comunicării. Ca rezultat, un joculeț cu muzică și efecte sonore este, categoric, mult mai sugestiv, transmite infinit mai multă informație jucătorului, decât același joc, mut, în care acțiunea, oricare ar fi ea, se desfășoară precum filmele anilor 20. Amintiți-vă cum era DOOM-ul (cei care aveți un SB instalat) fără sunet. Artificial. Sordid. Cum ar fi un simulator gen Comanche sau Tie Fighter, fără sunet? Un coșmar. Dacă poți să vezi, de ce să nu AUZI ceea ce se întâmplă acolo, indiferent unde, în spațiu sau în adâncurile oceanului, printre dinozaurii din Jurassic Park sau în Atlandida, alături de Indiana Jones. Și unde mai pui că unele dintre cele mai noi jocuri, cu o grafică superbă și efecte excepționale, de dimensiunea foarte multor sute de mega, nici nu pot fi instalate în absența unei plăci de sunet.

Bine dar... CARE?

Regulă: „**Cel mai bun SB din lume este cel pe care mi-l pot permite**". Și nici nu are prea mare importanță marca, design-ul, pozele de pe cutie sau reclama dintr-o revistă colorată (Nu este cazul prezentei). Important este să fie compatibil Sound Blaster PRO. Și, la ora asta, majoritatea „blasterelor" sunt proiectate conform standardelor „CRE-ATIVE LABS". Și sună... bine. Nu perfect. Nu vă spun de ce și nici nu merită să vă bateți capul cu asta, decât în cazul în care vreți să vă apucați serios de muzică la domiciliu, adică de compo-ziție, aranjament orchestral, efecte speciale, adică de procesare profesională a sunetului. În acest caz, se impune utilizarea unui WaveBlaster adică a unei plăci suplimentare integrată - uneori - în blasterul de bază, și care schimbă datele problemei. De altfel, efecte cum ar fi: Chorus, Reverberation, Delay, Pitch Shifting, Pitch Modulation și încă o listă de chestii minunate, își fac adevărata dovadă a valorii în prezența unui instrument muzical: sintetizator, guitar controller etc, care folosesc interfața MPU-401 și/sau General MIDI. Dacă sunteți curioși, putem reveni cu altă ocazie asupra acestui subiect, mai mult decât incitant.

Totuși, odată procurat (indiferent cum), „scula" asta blaster-mată, trebuie adăugată, într-un fel, calculatorului.

Cuuum!!!...

Simplu. Dacă la 6 ani ai încercat să repari televizorul cu ciocanul din trusa de traforaj, fii convins că o să te descurci perfect. Dacă nu... lasă ciocanul, chiar dacă Murphy are altă părere. Ai nevoie de o șurubelniță, manualul de utilizare (așa, orientativ), și dischetele conționând kit-ul de instalare. Înainte de a desface carcasa calculatorului și a introduce placa la locul său, (în oricare din sloturile ISA libere) e bine să te uiți la configurația eventualilor jump-eri de pe SB. Dacă mai ai prin calculator diferite accesorii (modem de exemplu) ai grijă cum setezi IRQ-ul de pe SB pentru a nu exista vreun conflict. Un controller SCSI ar putea deasemena să genereze niscaiva probleme.

Odată setată placa "din jumperi", o înfingi cu încredere într-un slot ISA liber și treci la configurarea soft. Pentru un blaster comun aceasta nu constă decât în instalarea driver-elor pentru Windows și la adăugarea linie SET BLASTER=A220 I... în AUTOEXEC.BAT. Dacă blasterul este o placă mai pretențioasă poate necesita și un driver sub DOS (e mai neplăcută această variantă pentru că driver-ele ocupă memorie convențională și mai și aștepți o țâră în plus la boot-are).

Buuuun, acum asigură-te că volumul nu e la minim, jack-ul e la locul său, urechile sunt sub căști, sufletul la gură și...dă-i bătaie.

DUKE NUKEM 3D

Noul joc al asociației de firme 3D Realms - Apogee este, așa cum era de așteptat, o realizare de excepție. Noul Duke Nuke'm nu mai este, precum predecesorii săi, un slăbuț jump'n run ci un ditamai jocul 3D, rivalizând cu DOOM-ul.

Engine-ul de mișcare e realizat de 3D Realms, iar faptul că cei de la Apogee au la activ un joc ca Rise Of The Triad înseamnă ceva atunci când se vorbește despre engine-uri de mișcare 3D. În joc poți să-ți vezi personajul din spate sau de sus (în acest mod apare și harta) sau poți să privești acțiunea chiar prin ochii săi.

Grafica nu este extraordinară, oricum e ceva mai muncită ca la DOOM sau ROTT, chiar dacă feeling-ul nu este pe măsură. Se pot seta și moduri grafice SVGA însă diferența nu este mare și în plus e necesar un procesor puternic.

Acțiunea se petrece într-un oraș omenesc și nicidecum pe teritoriul extraterestru. Ce-i drept, ai de înfruntat tot soiul de monștrii, oamenii nefiind reprezentați. Te bați prin baruri, săli de cinema, discoteci, toalete... mă rog, printr-un întreg peisaj citadin.

Ceea ce remarci din primul screen, lucru pe care nu contenești să-l descoperi în fiecare moment, este realismul jocului în ceea ce privește interacțiunea cu decorul. Ca și în Crusader, aproape tot în ceea ce tragi resimte efectele acestei acțiuni. Geamurile se sparg, butoaiele explodează, gloanțele lasă găuri în pereți... Monitoare, oglinzi, cadavre, țișnitori, toate sunt tratate ca obiecte active și nu ca elemente ale unui decor static. La un moment dat nu ai cum să ieși dintr-o cameră decât prin gura de aerisire pe care o deschizi cu ajutorul armei. Ce să mai zici de faptul că atunci când tragi cu pistolul într-o masă de biliard pe care se află câteva bile, acestea se mișcă, și nu aleator ci funcție de cum tragi.Poți de asemenea, să vorbești cu diferite personaje pe care le întâlnești, fără însă ca asta să aibă vreo importanță în desfășurarea acțiunii.



Armele sunt bine alese și realizate, există lansator de rachete și, un concept mai nou, un soi de grenade. Acestea sunt detonate cu ajutorul unei telecomenzi, astfel că poți lăsa una două prin puncte cheie ca apoi să le folosești la momentul oportun.

Mai apar și o serie de alte obiecte care să te ajute în luptă cum ar fi un Jet Pack pentru a putea zbura, sau un Holo Duke, un aparat care produce o hologramă a ta pentru a induce în eroare adversarii. Singurul inconvenient este că se consumă destul de repede și nu îți poți permite să le folosești prea des.

Există prin joc ecrane cuplate la camere de luat vederi. Pe unul din aceste ecrane jucătorul poate urmări câteva locuri din nivelul respectiv, un lucru care e util mai ales în jocurile prin rețea, căci DN3D se poate juca și în acest mod.

Sunetele și muzica sunt destul de bune, chiar dacă nu excelente. În timpul acțiunii, personajul tău face tot felul de comentarii, mai mult sau mai puțin hazlii. În caz că acestea nu îți sunt pe plac se pot deactiva. Deasemenea există un switch ON/OFF pentru Adult Mode. În caz că acest mod este dezactivat, dispar unele poze de pe pereți precum și unele personaje.

Un lucru care nu a fost tocmai bine gândit în joc, este nivelul de dificultate. Exită patru nivele de dificultate însă al doilea este deja cam greu. Nu ai foarte multă muniție, iar inamicii sunt destul de rezistenți. Într-un "polițist" (un soi de câine) trebuie să tragi de două ori în plin pentru a-l omorî, de obicei trebuie să consumi trei focuri. E drept poți să culegi muniția odată ce ai omorât un adversar dar, numărul de gloanțe ridicate depinde de câte ori respectivul adversr a consumat până în momentul când l-ai omorât.



Un alt aspect este acela că monștrii cei răi nu ratează, cum ar fi de așteptatl, și cum se întâmplă în DOOM, de exemplu. Și aici există inamici care trag cu proiectile vizibile dar, fiind foarte rapide, sunt greu de evitat. În plus, atunci când ești nimerit, îți scade foarte mult energia. Pe nivelul doi de dificultate, un "polițist" care trage cu un shot-gun te poate omorî din trei focuri dacă te nimerește în plin, tu fiind la 100% cu sănătatea. Explozia unei rachete/grenade te atinge de la mare distanță, iar de aproape te elimină în 90% din cazuri. E drept, s-ar putea ca toate aceste lucruri să fie mai aproape de realitate, însă asta răpește din plăcerea jocului și din dinamism, fiind obligat să salvezi/încarci des.



Dacă ar fi să adunăm toate acestea, rezultă totuși un joc pe care eu l-aș clasa la ora actuală destul de aproape de DOOM pe care îl depășește în realism dar nu îl egalează pe plan "sentimental". Nu îți dă aceeași plăcere a jocului pe care o oferă DOOM-ul, deși e mai bine realizat. Deh, ce să-i faci, dacă nu e, nu e.

Oricum, vă sfătuiesc să notați în agenda de lucru și acest nou Duke Nuke'm. Luptă ușoară!

85

- realism exagerat
- idei noi (video-camere, grenade)
- engine deosebit

- texturi monotone
- nivel de dificultate cam ridicat
- dificultăți cu texturile când se privește în sus sau în jos

GAME OVER CTC

Grafică	80%
Sunet	80%
Idee	85%
Plăcere	85%



DELPHINE SOFTWARE

de B. Bugs



În anul Domnului 1991, apărea unul din jocurile care avea să facă senzație. Noua producție se numea Another World și era o creație Delphine Software. Încă din introducere se vedea... adică se simțea faptul că cei de la Delphine Software știau să lucreze profesional. Atmosfera din joc te făcea cu adevărat să te simți în cu totul altă lume, neprevăzutul apărând sub diferite forme, la locul și timpul potri-vit. Originalitatea celor de la Delphine a surprins și s-a impus, Another World fiind de la un cap la altul un joc căruia cu greu i s-ar putea imputa ceva. Grafica, deși nu pretențioasă, este de calitate, peisajele și mișcările personajelor fiind realizate cu mult realism (realism în altă lume !?). Sunetele contribuie din plin la atmosferă, faptul că jocul avea sunet digitizat pe pc-speaker fiind încă un punct în plus pentru producători. Intriga jocului nu este una deosebită, un savant (tu) ajunge într-o altă lume datorită unui experiment scăpat de sub control trebuind să se descurce în acest nou univers. De aici a rezultat o combinație de arcade cu un soi de semi-quest în care nu ți se dă mult timp să-ți tragi sufletul. Finalul poate nu se ridică la nivelul jocului însă face și el toți banii ca realizare și feeling

După doi ani, în 1993, cei de la Delphine s-au hotărât să ne prezinte încă o dovadă a faptului că nu sunt niște amatori. Noua lor producție purta nu-mele de Flash Back și ar putea fi descrisă ca fiind: „Prince of Persia but this time he's got a gun" adică, un soi de Prince mai modern în care paloșul fermecat a fost înlocuit de un pistol. Grafica și sunetele, nu sunt deloc de lepădat nici acum în 1996. Peisajele sunt foarte bine reprezentate și nu se duce lipsă de idei. În peisaj se mișcă niște personaje cu mișcări executate foarte natural, acompaniate fiind de sunete cât se poate de potrivite. În privința sunetelor, există niște oarecare probleme cu memoria convențională însă cu un minim de cunoștințe, pot fi rezolvate.

Am zis așadar că Flash Back este foarte asemănător ca... aparență cu Prince of Persia, dar intriga și în general ceea ce trebuie să faci în joc fsunt mult mai complexe. Tu ești un tip care tocmai a descoperit că Pământul a fost invadat de extratereștri deghizați, descoperire ce face să fii răpit. Totuși, înainte de răpire, ai avut prevederea să-ți înmagazinezi conținutul memoriei într-un cip și să-l expediezi unui prieten. Iată-te așadar aruncat în lupta pentru redobândirea identității și pentru eliberarea Pământului.

Nicicând o combinație între arcade și o bucată de quest nu a fost mai atrăgătoare, ai de utilizat o serie de „device"-uri, simplul stânga-dreapta-jos-sus-foc, caracteristic unui arcade nefiind de ajuns pentru terminarea jocului. Deloc simplu, Flash Back te poartă din nivel în nivel (niște coduri sunt la pagina de „CAD") spre un final în care mai-mai să scrie negru pe alb că urmează o continuare. Această continuare a apărut în 1995 (și în numărul trecut :-)) sub numele de Fade To Black și sub sigla de distribuitor a lui Electronic Arts, atrași se vede de profesionalismul dovedit de cei de la Delphine.

Fade To Black ne arată că „delfinii" sunt în stare să facă și un joc 3D, un joc 3D plin de originalitate, începând cu programul de configurare și terminând cu interfața de joc. Fiind o continuare pentru Flash Back, jocul te pune în



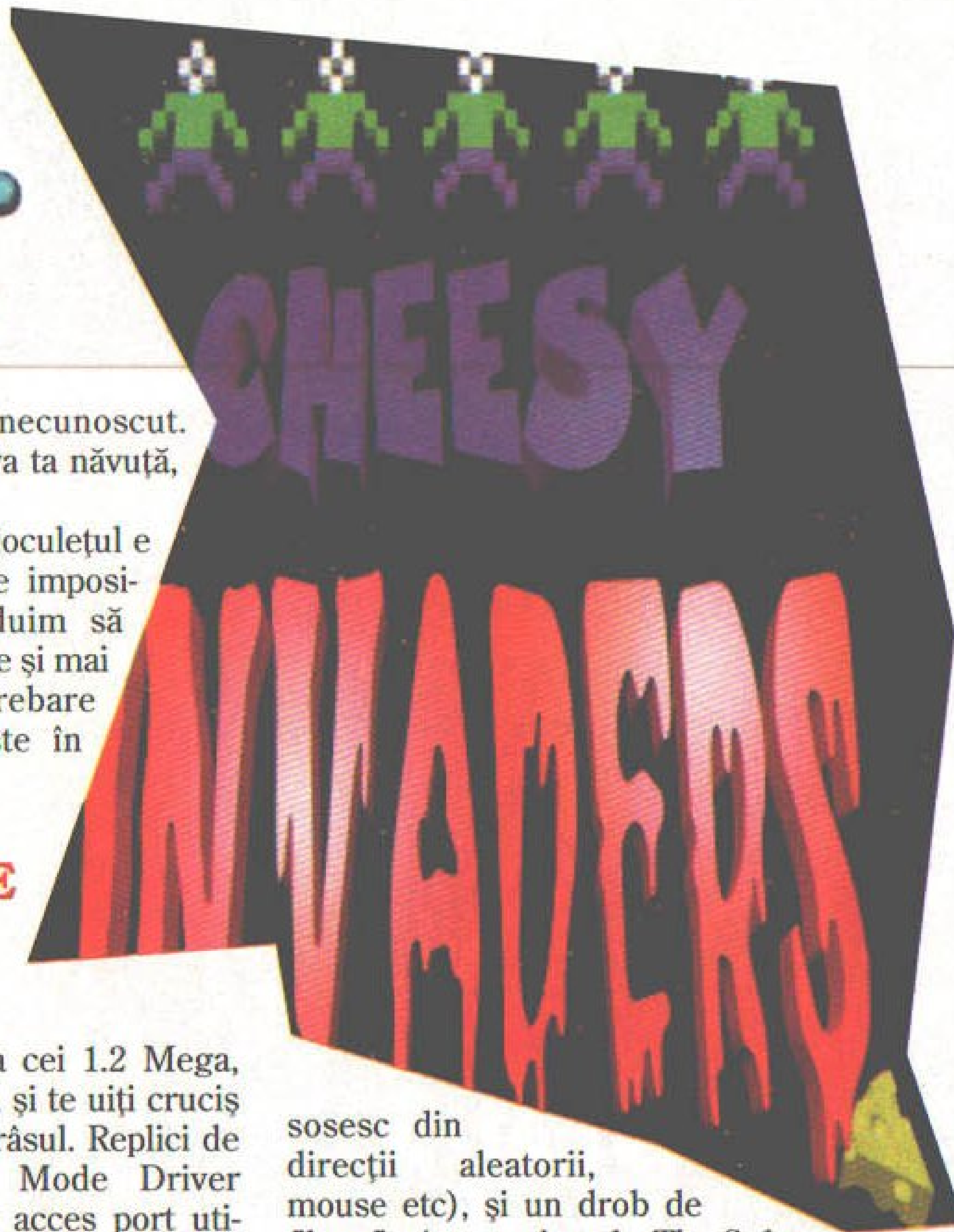
pielea aceluiași erou, Conrad, trezit din somnul criogenic la întâlnirea cu o navă extraterestră. Trebuie așadar să evadezi din închisoarea în care ești deținut și să ajungi la rebelii ce s-au constituit într-o grupare de rezistență urmând să îndeplinești câteva misiuni pentru aceștia. Utilizezi în misiunile încredințate obișnuitul pistol (cu diferite tipuri de muniție, ce-i drept) precum și o serie întreagă de device-uri, jocul nefiind unul exclusiv de îndemânare.



Iată-mă ajuns la final. Îndrăznesc să cred că v-am readus în minte firma Delphine Software și jocurile sale. Acestea nu sunt multe, însă după cum ar zice...cine oare ?... trei jocuri... și toate trei.

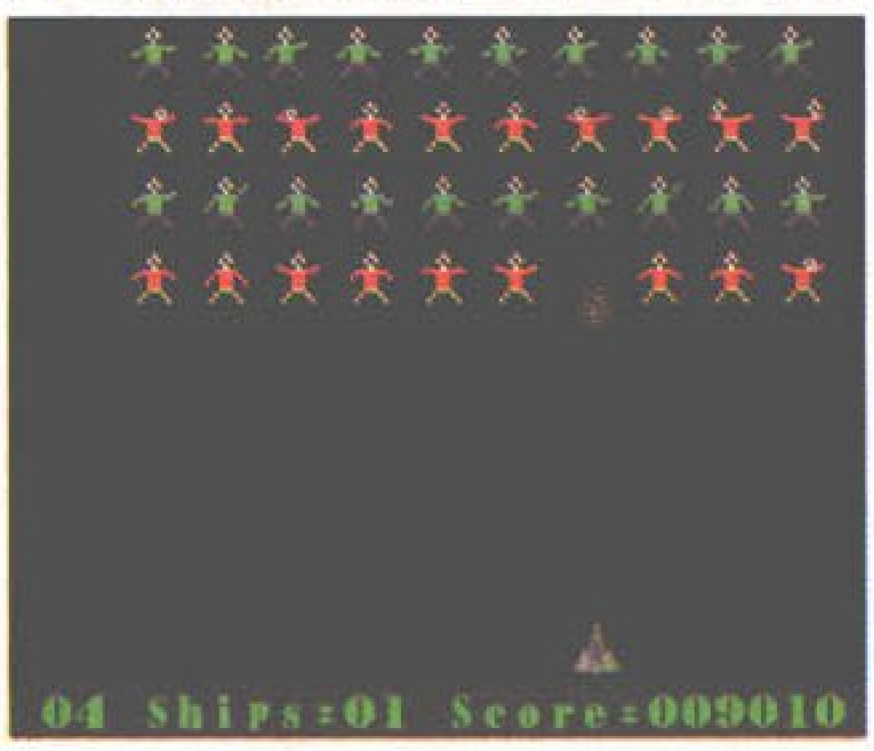
Niște Joace și MICI

Dacă nu v-a enervat X-QUEST-ul atât de mult, sper să mai aveți bunăvoința de-a mă lăsa să vă prezint încă o trăznaie de joc. Aproape terminasem articolul pentru numărul acesta, când, de undeva din infinit, a apărut un fenomen care avea să schimbe cursul firesc al poveștii de azi. Au apărut:



CHEESY INVADERS !!!

Cheesy Invaders, nu mănâncă nimic. Nu fug cu Mouse-ul. Nu fug de mouse. N-au nimic, de fapt, cu mouse-ul. Din



definițiile lor, sunt doar dușmani înrăiți!

Despre ce este vorba? E avion? E pasăre? Nu domnilor, deasupra acestor gânduri, se află o nouă producție a celor de la CHEESY SOFTWARE. Străvechiul joc, care era bătrân pe HC, revine în zilele noastre, (dacă-mi permiteți o slăbiciune, ca o legendă vie).

Scenariul este binecunoscut. Alienii, vin. Tu cu brava ta năvuță, îi zăpăcești pe toți.

Pe toți pe care poți, joculețul e decent, nu ți se cere imposibilul. Acum ne străduim să răspundem cât mai bine și mai cuminte la o întrebare firească, care se naște în mințile celor ce citesc:

DE CE AȘA DE CUL?

Pentru că !

Încă din Start-Up, la cei 1.2 Mega, are de inițializat multe, și te uiți cruciș la el până te bufnește râsul. Replici de genul: "Unprotected Mode Driver 0.0000013a", "Memory acces port utilization bandwidth average: 78% kiwi/ms", sau: "Setting timer Deamon... done (good boy)", ne fac să zâmbim cu gândul la DOOM & Co. Toată această panoplie se încheie cu: "Center mouse and press button 0 to start" Să-mi fie iertat că am scris în engleză (s-au făcut reclamații), dar pe cuvântul meu de onoare, că așa scrie. Să trecem la jocul propriu-zis, că am lungit-o și așa prea mult. Făcut sub deviza celor ce la Cheesy Software, STUPID GAMES MADE GREAT, jocul înglobează măreața idee, cu grafica SVGA, sunetele de-a dreptul „strâmbe", pe SoundBlaster, cu câteva elemente de originalitate (cârnăciorii sosesc din direcții aleatorii, mouse etc), și un drob de filosofie (no one is safe, The Safe shall die!). Nu recomand acest joc, celor care n-au calculator, celor care n-au mouse, sau care n-au SoundBlaster. Fără sunet e ca și mort. Este într-adevăr un joc prostesc de bestial. Fiind singurul joc existent pe hard, pe lângă quest-urile la care joci cu săptămâna, l-am arătat cuiva (vroia să se joace și, știindu-mă **pasionat**, a vrut să-i arăt câte ceva). Nu vă descriu cum s-a uitat la mine, pentru că n-am cum.

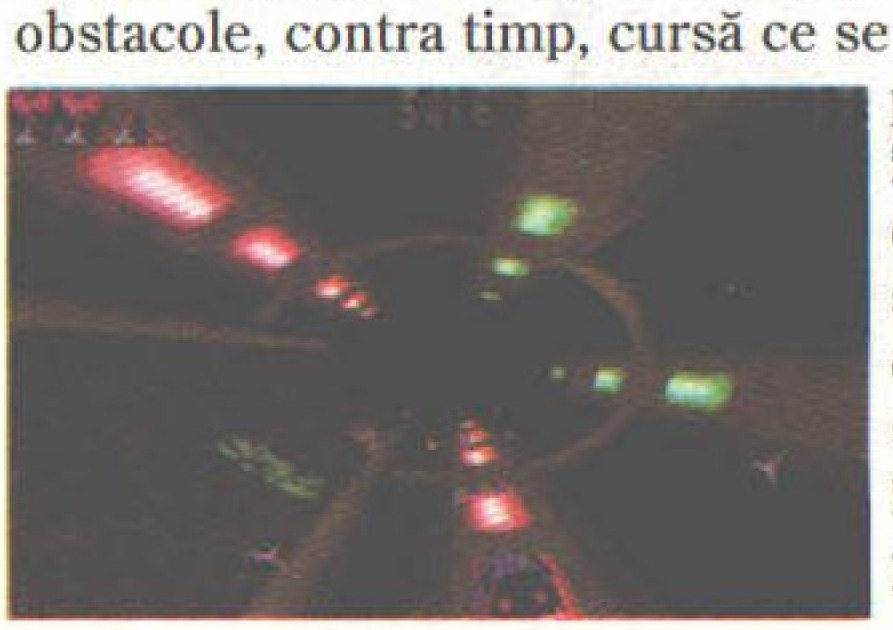
Uite, cam AȘA !





Iată un joc pe cât de mic pe atât de "rău". Tube este un joc care nu a făcut prea multă vâlvă dând un anume sentiment, deseori neplăcut, celui care-l joacă.

Dacă mai amintesc că este o producție Bullfrog, poate înțelegem de ce e așa special. Care este de fapt problema? Trebuie să termini o cursă cu obstacole, contra timp, cursă ce se petrece într-un peisaj ce se învârte în toate direcțiile. Un sentiment de cădere în golul stomacului te însoțește din primul nivel, iar



degetele ți se încurcă pe cele câteva butoane când alergi în cu năvuța ta pe toți pereții, pe sus pe jos trăgând în toate părțile. O muzică cu influențe psihedelice contribuie din plin la formarea cadrului ambiant. Jocul are doar trei nivele dar pe care le treci cu greu. Dacă-l terminați, aveți toate șansele să vă ridicați de la calculator și să plecați liniștiți pe tavan. Așadar, gândiți-vă bine înainte de a-l juca... TUBE or not TUBE?







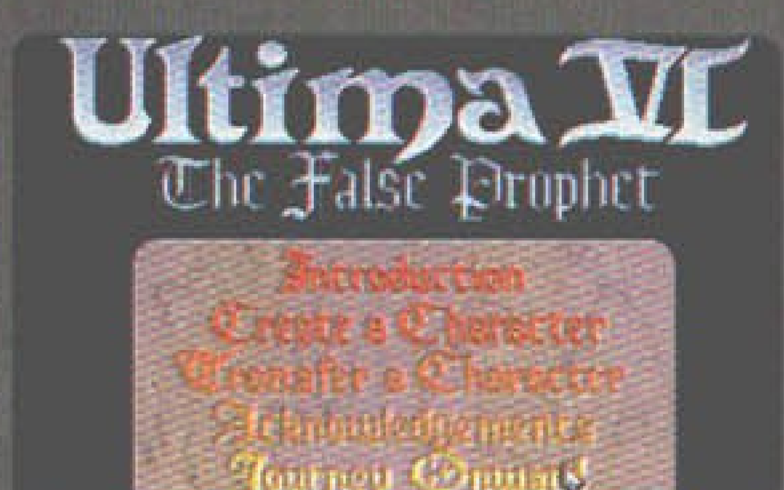












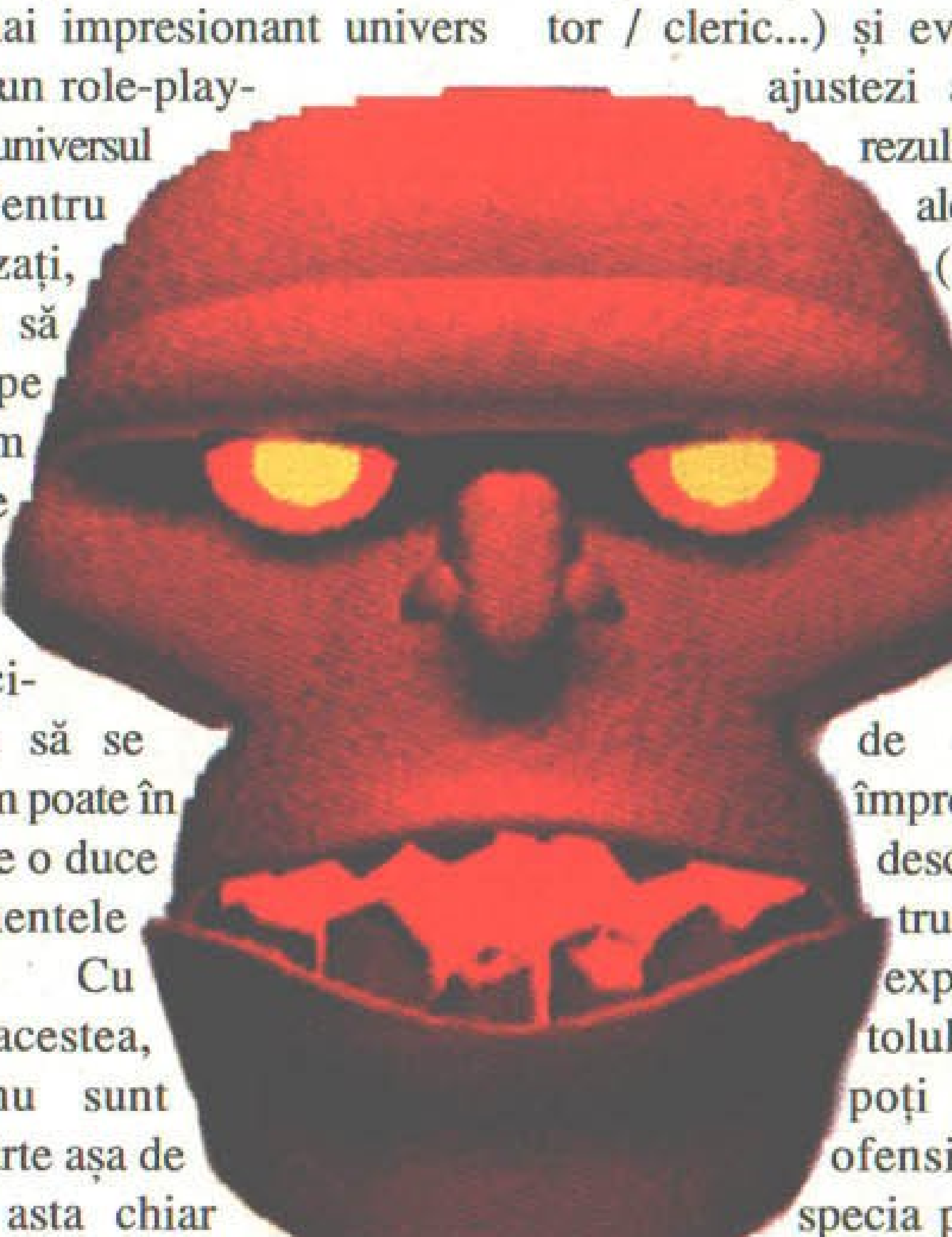
ORIGIN

de Dr. Mastaba

În anul 1983, un grup format din Robert și Richard Garriot, tatăl lor Owen Garriot și un prieten al acestora pe nume Charles Bueche, punea bazele ORIGIN-ului, firmă binecunoscută astăzi pentru calitatea excepțională a joacelor produse. Dar se pare că nu este suficient să faci jocuri (sau reviste ;-)) "bestiale", trebuie să se ocupe cineva și de distribuție, așa că în 1992 ORIGIN se alătură lui Electronic Arts, lider mondial al industriei de divertisment.

Printre platformele pe care ORIGIN le-a onorat cu produsele sale, se numără Super NES, Nintendo GAME BOY, Fujitsu FM Towns, SEGA Genesis și Saturn, 3DO, Sony PlaySTATION, Macintosh și PC. Jocurile produse pentru aceasta din urmă se împart în 4 mari categorii: roleplay, 1st person view, 3D adventure/arcade și air/space combat (cred că e mai bine să las denumirile în engleză).

ROLE-PLAY



Fideli motto-ului "We create worlds", băieții de la ORIGIN au creat cel mai impresionant univers întâlnit într-un role-playing game - universul "Ultima". Pentru cei neavizați, voi încerca să explic pe scurt, cum stau lucrurile într-un RPG: eroul principal trebuie să se descurce cum poate în lupta pe care o duce cu elementele potrivnice. Cu toate acestea, lucrurile nu sunt nici pe departe așa de simple, și asta chiar din momentul începerii jocului cînd trebuie să-ti creezi și botezi personajul, să-i alegi specia (om / goblin / elf / gnom / dwarf...), ocupația (luptător / mag / hoț / vrăjitor / cleric...) și eventual să-i mai ajustezi anumite atribute rezultate direct din alegerile anterioare (inteligență, rezistență, dexteritate). O alegere pripită a acestor caracteristici, îți poate da multă bătaie de cap în multe împrejurări: nu poți deschide o ușă pentru că nu ai destulă experiență la capitolul "lockpick", nu poți face o vrajă ofensivă pentru că specia pe care ai ales-o nu o acceptă sau nu are suficientă "mana" în momentul respectiv, nu poți fura un obiect pe

care nu
că nu a
Joc
fac ex
Acțiun
in inv
prin "î
(Avata
de int
diplom
rând c
pentru
răspun
succes
provocă
univers
de tot
creaturi
puse pe
(începâ
U7 acț
se învâ
jurul
a n u
"Guardia
"față"
care ap
când în
tru a
leme),
să fie c
decizii j
pentru
aliații sa
manii.
respectă
un loc
jucător
stăpâni
magie
ofensiv
tate, ca
sau in
mult sa
șamd -
scopul
jocului.
Exis
diferite
Ultima
de und
Underw
designe
mai fa
Privind
evoluți

GA

1st PERSON view



În mod frecvent aud discuţii de genul: "Cum e / cu ce e jocul asta?"; "E ca DOOM" sau mai rău "E DOOM 3" sau şi mai rău: "E DOOM 4! (în mod sigur când e vorba de Hexen...)". După părerea mea, folosirea acestor denumiri, sau a unor sisteme de operare inferioare, nu numai că poate crea confuzie printre utilizatori, dar poate fi şi "brain damaging":-). Dar să revenim la subiect.

Vă spune ceva numele "Raven software" sau "John Carmack" de la id? Bineînţeles că aţi auzit de Doom şi Heretic dar, înainte de acestea, ORIGIN a pus la un loc experienţa Raven-ului şi engine-ul de la id pentru a realiza Shadowcaster, un 1st person view (adică un joc în care priveşti acţiunea prin ochii personajului), având suficiente elemente de RPG. Tânărul nostru erou (Kirt) descoperă că vine dintr-o altă dimensiune şi că este singurul supravieţuitor al unei rase paşnice, ce a fost masacrată de către un duşman fără milă. Sarcina ta este de a-i căuta pe ticăloşii respectivi şi de a face dreptate odată ajuns în proximitatea acestora, ajutat bineînţeles şi de o panoplie de 6 animăluţi în care te poţi preschimba. În funcţie de "încarnare" jucătorul are la dispoziţie alte modalităţi de apărare şi atac, asta ca să nu mai vorbim de zburat sau înotat pe sub apă. Creaturile în care te transformi au tot felul de avantaje, prezentând un singur inconvenient: consumă o chestie pe care amatorii genului o numesc 'mana' (una singură restaurează mana, dar nu este accesibilă de la început). În acest joc se remarcă engine-ul care permite zborul şi înotatul, o noutate absolută în domeniu.

Un al succes răsunător al băieţilor cei ORIGINali îl constituie System Shock. "Vina" este a lor şi a celor de la Looking Glass, care au demonstrat încă o dată scepticilor că *una* este firma care "face lumi *calumea*". Te afli la bordul staţiei orbitale "Citadel" în postura unui hacker ce iese dintr-o convalescenţă de şase luni şi observă că Shodan (inteligenţa artificială care conducea anumita staţie) o cam luase razna. În timpul în care tu făceai *nani*, Shodan nu stătea cu mâinile în sân ci deregla roboţi şi fabrica o armată de mutanţi şi cyborgi, care urmau să înlocuiască rasa umană pe care o considera inferioară. Deoarece nu trebuie să urmăreşti prezentarea de mai multe ori pentru a-ţi da seama că maşinăria o luase razna din cauză că tu o făcuseşi să uite câteva lucruri de la capitolul





"constrângeri etice", este evident că tot tu trebuie să rezolvi problema apărută, aşa că pune mâna pe prima ţeavă pe care o vezi şi pleacă la vânătoare. Cu toate că în faza iniţială Shodan intenţionează sa distrugă Pământul, vei constata că mai are şi alte planuri puse deoparte pentru orice eventualitate. Lucrurile nu stau chiar aşa de rău precum par, pe parcursul jocului existând numeroase arme, medicamente, implanturi şi stimulente neuronale tocmai bune pentru a rezista oricui şi a devasta orice îţi stă în cale. Există anumite terminale unde poţi pătrunde în cyberspaţiu, pentru a obţine date, diverse coduri de acces sau pentru a deschide uşi ce sunt controlate numai de aici. Cu această ocazie ORIGIN chiar că i-a terminat pe toţi, cyberspaţiul lor 3D, în care întîlnim elemente consacrate ca: "cyberdogs", "computer nodes", "ICE defences", "ICE drills", fiind mult superior celor din "Bloodnet" sau "Beneath a Steel Sky". Engine-ul este un exemplu de virtuozitate: pe lângă mers, zburat, târât, şi aplecat (în toate direcţiile), putem observa şi nişte efecte luminoase deosebite: spoturi de lumină variabile, zone de umbră, lumini intermitente produse de surse luminoase defecte. Versiunea de CD suportă câteva tipuri de căşti de realitate virtuală, conţine o resursă de SVGA, precum şi full speech in engleză, franceză şi germană. Responsabilul cu partea muzicală a făcut o treabă excelentă: muzică care să sugereze mai bine atmosfera cyber*.* nu am mai întâlnit până acum la nici un joc. A, şi încă ceva: nu vă lăsaţi intimidaţi de puzderia de meniuri şi help-uri care apar la începutul jocului, pentru că nu e nimic ce nu poate fi învăţat în primele 3 minute.

Ataşamentul ORIGIN-ului faţă de RPG-uri a ieşit încă o dată la lumină o dată cu apariţia jocului "CyberMage". De această dată a fost ales drept coordonator D.W. Bradley, foarte cunoscut şi popular pentru seria Wizardry. Acţiunea: În secolul 21 mega-corporaţiile se află într-o cursă aprigă implicând tehnologia, atraşi de perspectiva supremaţiei aduse de aceasta. La un moment dat, una dintre ele descoperă ceva atât de extraordinar şi de puternic, încât secretul scapă şi infernul se dezlănţuie. Personajul este dotat cu un implant (Darklight gem - e o întreagă teorie despre energia vitală

numită Mara) care este capabil de o mulțime de lucruri în măsura în care ești în stare să-l controlezi. Cu ajutorul celor 8 vrăji pe care le poți face grație acestuia, a clasicelor arme și a învățăturilor primite de la diverși aliați trebuie să-l înfrunți și să-l învingi pe diabolicul NeCrom (de asemeni posesor al unui Darklight Gem implant). Pe lângă clasicele moduri de mers normal, târâș sau grăpiș, ai ocazia de a zbura cu ajutorul unui jet-pack sau cu mașina poliției, sau, în anumite momente poți să te urci într-un tanc pentru a prăpădi dușmanii într-un mod cu adevărat eficient. Jocul merge în VGA și SVGA, în cazul din urmă imaginile fiind de-o realitate de neimaginat (asta presupunând că ai minim 16M RAM, placă video PCI și Pentium/90+ - ca să citez cerințele din documentație).







3D ADVENTURE/ARCADE

În această categorie avem de-a face cu Bioforge, **singurul** joc despre care se poate spune fără dubiu că este un "INTERACTIVE MOVIE" adevărat. După ce urmărești introducerea în care un individ suspect se îndeletnicește tacticos cu mutilarea unui humanoid, te trezești prizonier într-o celulă și, datorită perspicacității tale descoperi cu surpriză că tu erai a doua persoană din filmul cu omul și minidrujba. Colac peste pupăză, constați că nu ai la tine decât un lapsus total, adică nu-ți mai aduci aminte cam nimic. În ciuda tratamentului la care a fost supus, eroul manifestă sentimente cordiale față de cei pe care îi întâlnește pe culoare, reciproca nefiind valabilă în nici unul din cazuri (concluzie pe care o trage contorizând numărul de lovituri pe care le încasează de fiecare dată). În aceste cazuri, el abandonează politețurile și, între două lovituri pe care le aplică cu generozitate respectivilor, încearcă să-i tragă de limbă (la figurat) în legătură cu poziția și identitatea sa. Acțiunea jocului este extraordinar de captivantă (o dată ce ne-am apucat de el n-am stat până nu l-am terminat - și asta a durat cam 12 ore) iar perspectiva 3D, unghiurile variate din care este privită acțiunea, texturile mapate, mișcarea personajului și dialogurile te introduc într-o atmosferă de film nemaiîntâlnită până acum la nici un adventure. Nu voi povesti mai mult pentru a nu a strica plăcerea celor care nu l-au jucat dar intenționează s-o facă în urma citirii acestui articol ;-).



Un alte joc care "rupe" la această categorie și în general, este Crusader: No remorse. Povestea sună cam așa: ca mercenar încercat ești trimis într-o misiune pentru a omorî niște rebeli care amenințau planurile pacifiste ale unei corporații intitulate Consorțium. Ajuns la fața locului, comando-ul constată că nu era vorba de rebeli ci de niște oameni obișnuiți, așa că începe să suspecteze intențiile reale ale celor ce i-au angajat, și refuză să-și îndeplinească ordinele. Drept urmare, grupul celor trei temerari este prins într-o ambuscadă organizată de superiorii lor, iar două treimi din ei cad secerați de gloanțele unui robot care, cade la rândul lui pulverizat de grenada aruncată de treimea supraviețuitoare (faza merită văzută). Odată scăpat, eroul se refugiază în tabăra rebelă unde, pentru a demonstra că nu este spion (vom discuta despre complexul trădătorului mai încolo) trebuie să îndeplinească cu succes toate misiunile ce îi sunt încredințate. De la bun început trebuie să atrag atenția că acest joc nu este recomandat celor care nu fac diferența între monitor și realitate, celor care nu suportă violența sau celor slabi de înger în general, din următorul motiv: programatorii au avut ca motto "Dacă vezi ceva pe ecran, atunci poate fi împușcat!" (intenția lor a fost să facă arcade-ul "total" și se pare că au reușit). Arsenalul de care dispui este de-a dreptul impre-sionant: pistoale și shotgun-uri automate, mitraliere, arme energetice care omoară, carbonizează sau atomizează precum și lansatoare de una sau mai multe rachete care îi înflăcărează pe inconștienții care îți stau în cale.

Jocul merge numai în SVGA și "nu are remușcări" atunci când cere în mod minim un 486-66 cu 8M pe care însă merge cam prost. Cei care vor să nu aibă probleme când urmăresc un ecran plin de explozii (specialitatea ORIGIN-ului) ar trebui să aibă măcar un 486-80 cu 12 M. Dacă tot vorbeam de "INTERACTIVE MOVIES" aș concluziona, spunând despre Crusader că este singurul joc în care nu-ți pare rău că dai banii pe un CD cu 425M de AVI-uri non-interactive.

AIR/SPACE COMBAT



După cum se vede din titlul, este vorba de simulatoare de luptă în atmosfera terestră sau în spațiu. Din prima categorie fac parte Strike Commander, Pacific Strike, Wings of Glory și AH-64D Longbow. În Strike Commander te afli la comanda escadrilei Stern's Wildcats, formate din mercenari de elită care zboară pentru a restabili ordinea într-o lume dominată de violență (misiunile variând de la paza unor banale transporturi, până la distrugerea unor obiective strategice pentru a zădărnicii planurile unor dictatori din lumea a treia). În



Pacific Strike ești martorul atacului surpriză de la Pearl Harbour, misiunea ta de a face față invaziei armatei japoneze fiind destul de dificilă. Cu toate acestea jocul permite și misiuni 'custom', în care poți să-ți alegi avionul și tabăra cu care să lupți, precum și obiectivele pe care trebuie să le îndeplinești pentru a termina cu succes misiunea.

Pentru cei cu pretenții, originalul Andy Hollis (Gunship, F19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II și III) s-a aliat cu Jane's Information Group (liderul mondial în informați referitoare la tehnologia militară), pentru a realiza cel mai autentic simulator de elicopter. Experiența acestuia, combinată cu informațiile oferite de Jane's I.G. vor sta la baza acestui simulator "final" în care totul va fi realizat după specificațiile originale ale producătorului elicopterului. Pe lângă tutorialul interactiv dedicat familiarizării cu comenzile, există un generator de misiuni, precum și 12 "historically accurate missions" din războiul din Golf (Desert Storm) și intervenția din Panama (Operation Just Cause). Singura problemă pare să fie la capitolul "System requirements" și anume "INTEL 486/66+, PENTIUM, PENTIUM PRO or 100% percent compatible". Dacă ținem seama de simulatoarele de Apache existente, și de faptul că ORIGIN a spus PPro, atunci putem fi aproape siguri că jocul va merge _bine_ doar pe așa ceva...

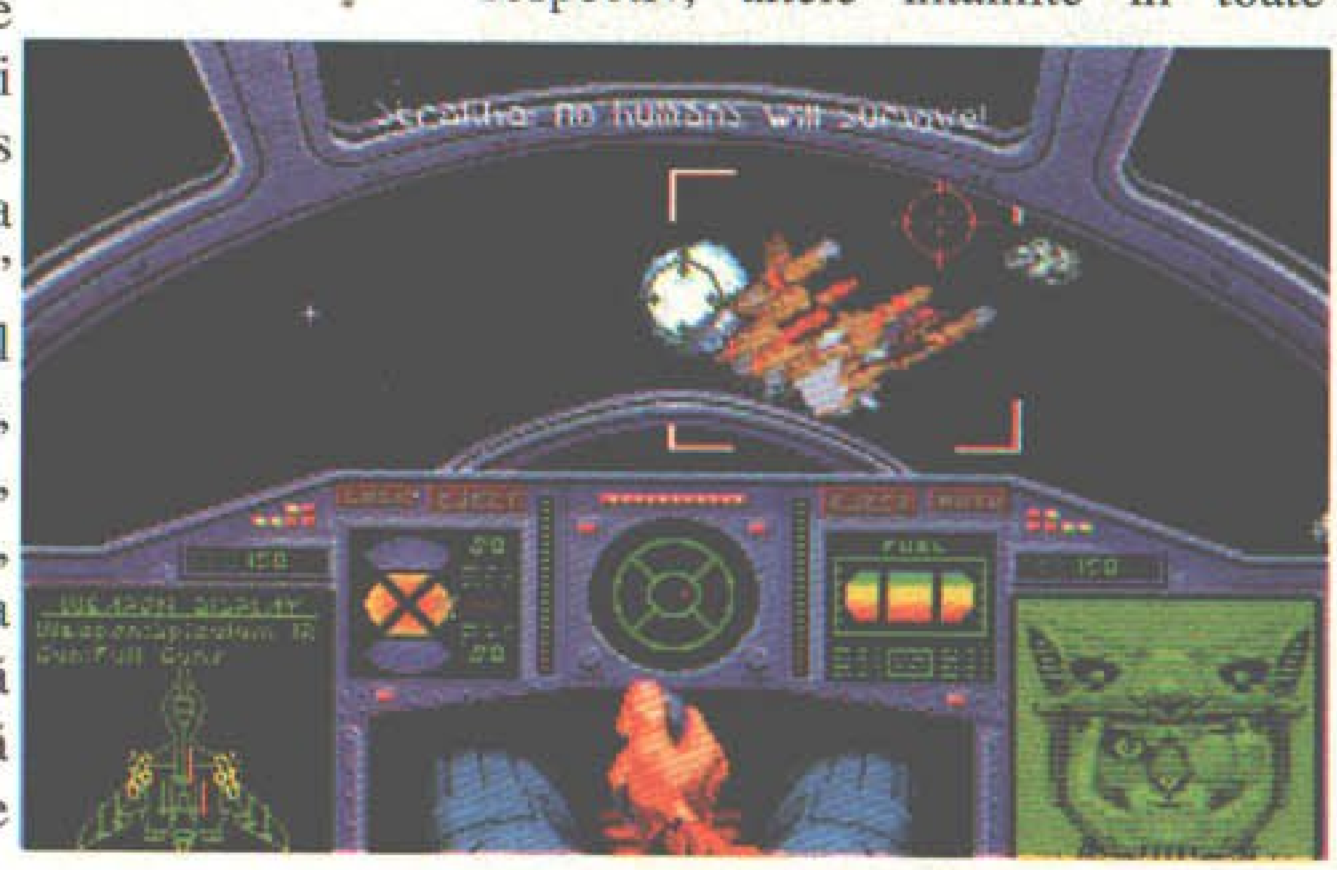
În caz că dorești să zbori pe avioane ca Sopwith Pup, S.E. 5a, Spad XIII sau Fokker Dr. I poți opta pentru Wings of Glory. Acțiunea fiind situată în timpul primului război mondial, nu ai la dispoziție rachete, radar, sau aparatura de comunicație, așa că trebuie să-ți folosești în mod inteligent mitraliera din dotare în caz că vrei să faci față avioanelor inamice. Jocul este pe bază de misiuni, dar dispu-ne și de un generator ce permite 'customizarea' lor.

Dar iată că am ajuns la alt capitol la care ORIGIN excelează și anume la cel al simulatoarelor spațiale (puțin cam impropriu zis). În caz că nu v-ați petrecut ultimii ani într-o cuvă criogenică este imposibil să nu fi auzit de Chris Roberts și de seria "Wing Commander" de la 1 la 4. Primul Wing Commander, lansat în 1990 este, asemeni celorlalte, un soi de simulare a luptei în spațiu, fără a încerca însă să respecte cu strictețe aspectele fizice ale zborului, concentrându-se în schimb la creearea unei atmosfere cât mai captivantă. Câteva aspecte l-au făcut diferit față de celelalte jocuri și apreciat încă de la prima apariție: grafica, muzica și sunetul au fost revolu-ționare, depășind toate produsele competitoare din acea vreme. Succesul primului Wing Commander fiind răsunător, ORIGIN a avut grijă să asistatăm în continuare la apariția următoarelor jocuri: Secret Missions I și II (add-on WC I), Wing Commander II: Vengeance of Kilrathi, Secret

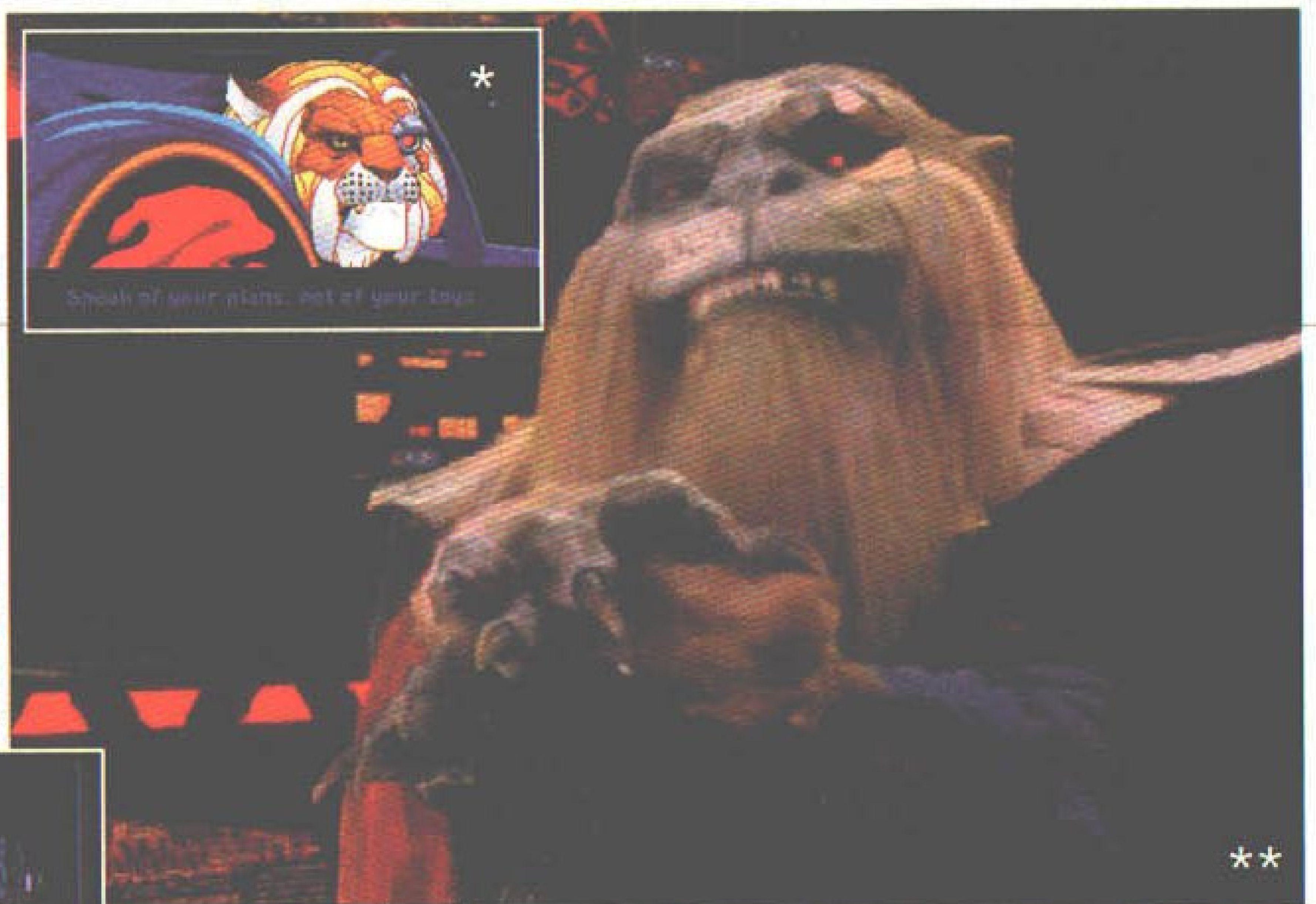


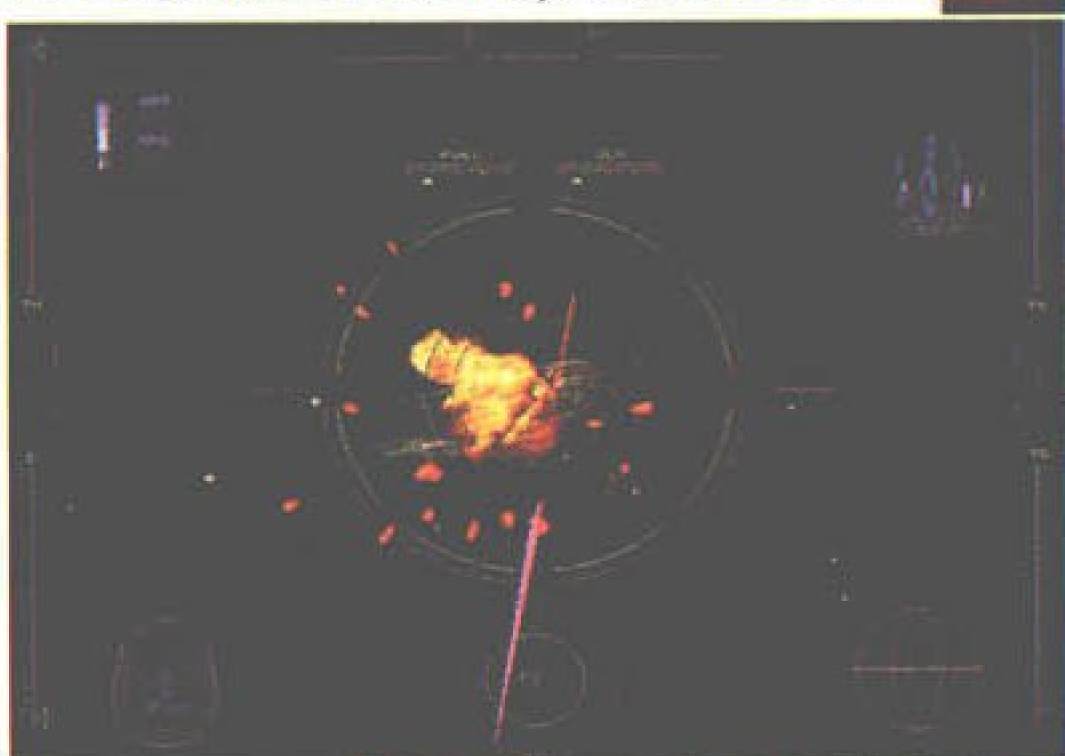
Operations I și II (add-on WC II), Wing Commander III: Heart of the Tiger și în final Wing Commander IV: The price of freedom. Acțiunea se petrece în secolul 27, omenirea aflându-se în conflict cu singura rasă inteligentă descoperită în univers, kilrathi - un fel de "leuți" a căror obiceiuri și personalitate se apropie destul de mult cu cea a klingonienilor. Cine va ieși victorios? Răspunsul depinde numai de tine.

Cu această ocazie, ar trebui să atrag atenția asupra unor caracteristici des întâlnite în majoritatea producțiilor ORIGIN și anume: structura jocului bazată pe misiuni și secvențe cinematice intercalate, precum și modul de interacțiune, și portretele personajelor. În toate aceste jocuri situația stă cam așa: te afli într-o bază în care există mai multe locuri în care te poți deplasa, unele dintre ele fiind specifice jocului respectiv, altele întâlnite în toate

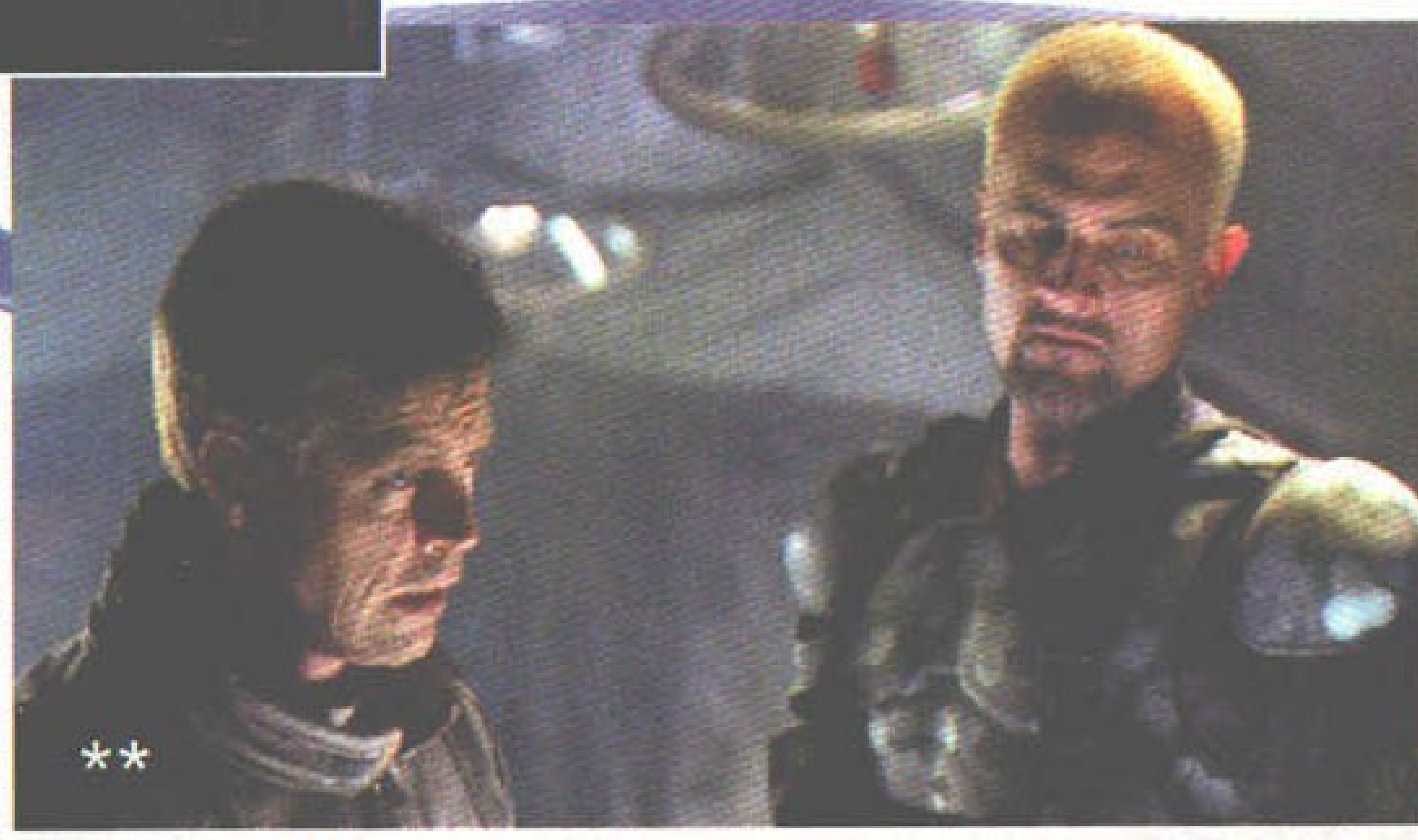


jocurile (de ex. barul în care poți sta de vorbă cu barmanul sau cu colegii tăi pentru a afla care este situația războiului sau pentru a primi misiuni noi). Mai întâlnim de asemeni un vânzător de la care poți cumpăra/îmbunătății nava sau armele de care dispui, un vestiar sau un terminal de calculator unde poți salva, încărca sau schimba parametrii jocului, un panou unde se află afișată o situație a distrugerilor provocate dușmanului de către tine și amicii tăi, precum și o sală de conferințe în care primești informații despre misiunea următoare. În funcție de modul în care îți îndeplinești misiunea, jocul poate lua un alt curs, existând secvențe cinematice care





acoperă majoritatea cazurilor apărute, incluzând mai multe variante de final. După cum spuneam mai devreme, în foarte multe din jocurile orientate pe misiuni, ORIGIN dovedește o înclinare față de ceva ce aș numi "obsesia trădătorului". Pe scurt, iată cum stă situația: în mod constant, colegii tăi sunt preocupați să te acuze de trădare dintr-un motiv sau altul. Ideea nu este rea în general, ea contribuind astfel la menținerea unei atmosfere tensionate, dar, de la o vreme - mai ales dacă TU ai cel mai mare număr de victorii (ca să nu zic omoruri și să-i stresez pe ăia sensibili), sau numai TU completezi misiunile fără a primi ajutorul lor (așa cum fac eu) - lucrul începe să te calce pe nervi cam rău.



Cu toate că portretele personajelor din WC I și II sunt foarte bine realizate (vezi *), pentru seria III și IV ORIGIN a schimbat foaia și a folosit actori reali în filmele dintre misiuni (vezi **). Deoarece ORIGIN nu face ceva compromisuri sau lucruri de mântuială, am asistat la o distribuție impresionantă: Mark Hamill (Luke Skywalker - "Star Wars"), Tom Wilson (Biff - "Back to the future"), John Rhys-Davies, Ginger Lynn, Tim Curry ("The Rocky Horror Picture Show"), Courtney Gains ("Tales from the Crypt"), Jennifer MacDonald ("Terminal Force", "The Collector") și alții.



Nu pot încheia capitolul de "Wing Commander" fără a aduce vorba despre Wing Commander Academy, Wing Commander Armada, Privateer și de Righteous Fire. WCA și WCARMADA sunt doar niște generatoare de misiuni, în care îți poți construi misiuni și alege partea de care să lupți. Privateer și RF seamănă mai mult cu Wing Commander, dar acțiunea e cu totul alta: te afli în postura unui mic "întreprinzător particular" care, încearcă să scoată și el un ban cinstit



(comerț cu diferite produse) sau necinstit (recompense pentru diverse omoruri, sau .. comerț cu produse de contrabandă). Din punctul de vedere al comerțului, a luptei cu pirații, poate fi asemănat cu Elite, asemănarea oprindu-se totuși aici. În drumul tău vei întâlni oameni care îți vor cere ajutorul, vei avea de-a face cu pirați, contrabandiși și polițiști, vei descoperi o civilizație aliană și vei câștiga simpatia unei drone care va face tot posibilul să te omoare de fiecare dată când te prinde, vei ... cred am spus deja suficient.

Microsoft este cea mai cunoscută firmă de soft din lume, cea care ne dă, sau nu, cel mai folosit sistem de operare, cea fără de care nici un joc nu ar putea să funcționeze așa cum o face în prezent. Asta nefiind meritul sistemului de operare, ci al băieților cu jocurile. Micorsoft, ca firmă care se respectă, nu s-a coborât la nivelul jocurilor, de aceea nu au produs la îceput nici un joc. Pentru a demonstra capacitățiile firmei, și deschiderea lor prietenoasă, în cea mai mare decență față de publicul ce-i folosea sistemul de operare, Mirosoft, a început o serie de jocuri, într-un spirit educativ, printre care și simulatorul "Microsoft Flight Simulator" care a ajuns în 1995 la versiunea 5.

MsFlight 5.1

DE CE CONCUREAZĂ ?

MS Flight, se vrea un simulator de zbor, care prin complexitatea sa, să redea prin intermediul calculatorului, realitatea complicată a pilotării unui avion, ținând cont de toate convențiile și regulile unui simplu zbor. De aceea, pornind de la un peisaj desenat din linii, și câteva balize, MSFlight, a ajuns la varianta a 5-a , care conține peisaje din trei locuri de pe glob, comunicații radio și o altă mulțime de factori, toate sub emblema : " As real as it Gets".

Flight Unlimited, are aproximativ același scop, însă cu o altă regulă de priorități în ceea ce privește factorii de realism.

Cert este, că nici unul nici altul, nu au nimic de a face cu simulatoarele de zbor militare, în care mai important este ce faci, nu cum faci cu un avion, ce distrugi și nu cum zbori, jocuri care au ce-i drept mai mult succes dar mai puțin realism și care se află din abundență pe piată. Atât MSFlight cât și Flight Unlimited sunt simulatoare de avioane civile și sportive în care concurența este perfecțiunea zborului, după principii profesioniste. Ambele programe dispun de un sistem de lecții de familiarizare și zbor, ficare în



Atât grafica, cât și interfața lasă de dorit...

spiritul său. Dar să trecem la prezentarea părților în cel mai fair-play mod:

MS Flight 5.1

Versiunea de față îi este atribuită relativ noii secțiuni de "divertisment"-educație din cadrul Microsoft-ului, și anume "Microsoft Home".

Vom începe "concursul" în ordinea priorităților din CTC-ul Game Over.

Așadar, din punct de vedere grafic, MS Flight Simulator 5.1 seamănă foarte mult cu versiuniile anterioare. Panoul de comandă, interfața de "joc", ceasurile, meniurile ș.a.m.d. sunt, cu mici îmbunătățiri de rezoluție și culoare, (ceva la conținut prin meniuri) aproximativ aceleași cu cele din prima versiune apărută pe 8086. Ca noutate, peisajul vectorial deține texturi, ceea ce dă un nou look actualei versiuni. Acestea sunt însă destul de pixelate, începând cu cerul, continuând cu apa,(care-i un mozaic de pătrățele albastre), și teminând cu pământul, care-i un fel de apă verde, cu ceva pete multicolore în dreptul orașelor. În orașe, se găsesc clădiri semnificative, puține la număr, și ele cu texturi pe toate părțile, acestea fiind totodată singurele forme de relief pe care le poți întâlni. Singurul lucru care se vede acceptabil în SVGA, este avionul văzut sub unul dintre cele câteva unghiuri externe. Există un scenariu în care poți zbura "over the beautiful mountains" dintre Austria și Germania, care începe însă pe timp de noapte și, dacă nu modifici ceva, nu vezi nimic. Chiar dacă modifici, cam tot nimic nu vezi, munții fiind niște triunghiuri negre. Zborul pe timp de noapte este încă una din posibilitățile FS5-ului. Ideea o dețin de mult, și trebuie să recunosc că îmi place.

Există însă o mica mare problemă: În afară de aparatele de zbor, care se văd frumos, afară nu vezi nimic,(adică e noapte... știți?). Se mai zăresc niște linii punctate și, dacă e furtună afară, ceva puncte - în sensul cel mai matematic - care "vin" aleator de aiurea.

Ferestrele de dialog, aduc aminte mai degrabă de un program de desenat, sau de geografie decât de un simulator, care, fie vorba între noi, nici n-ar trebui să aibă așa ceva.

SĂ SIMULĂM...

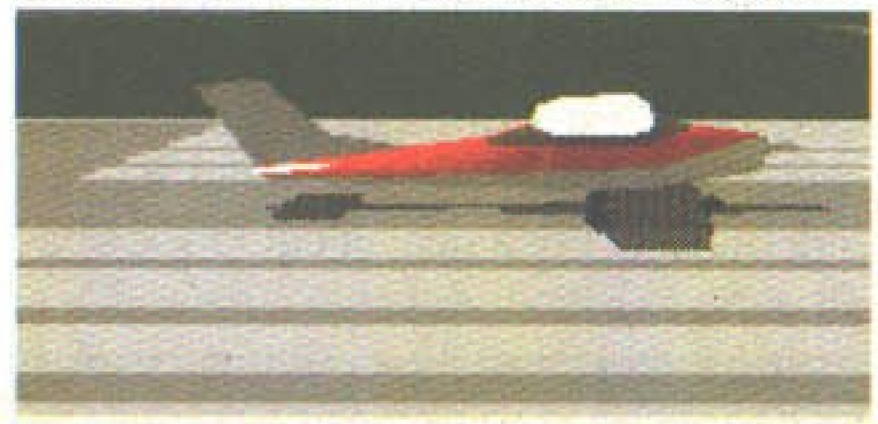
FS5-ul simulează patru aparate de zbor. Asta pentru că, atenție, nu sunt toate avioane. Există stră-stră-vechiul CESSNA, care a ținut cu Microsoft-ul încă de la prima versiune de FS. Apoi, ceva mai nou și mai frumos,(depinde de tine cât de trainic este), un LEARJET, cu două motoare, o mică bijuterie. Urmează un planor!!! SCHWEIZER, nici o legătură cu brânza, îți dă posibilitatea să îți simulezi zborul în liniște, căutând curenții de aer. Cel puțin liniștea îți este asigurată. Ultimul dintre aparatele de zbor pe care FS5-ul le simulează, este un drăguț SOPWICH CAMEL, un avion de epocă, din flota engleză.

2-10 PROBĂ DE URECHI

Sunetele din FS5 sunt bine realizate, mă refer la cele digitalizate, fiind însă puse neoptimizat, devenind stridente chiar, atât cele de motor (mai ales la jet), ca și beep-urile de avarie, semnalizare (mai ales la jet). Planorul tace, lucru îmbucurător, doar avariile mai zbiară. Nu există control de volum decât în varianta ON/OFF.

MICROSOFT ORIGINAL

Din punct de vedere al ideii, jocul are supremație în domeniu, voindu-se un simulator complet, cât mai real, fără scopuri distructive, și care să reflecte cât mai bine complexi-



Deși la versiunea a 5-a, nu sunt prea departe de prima(8086).

tatea pilotării unui avion. Elementele de originalitate sunt puține, ținând cont că tot ei au scos și versiuniile anterioare de simulator în gen. Ar fi ceva cu texturile alea... pe la avioane, la peisaje, așa cât să fie un pic altfel decât versiunea anterioară.

SIMȚI CEVA?

Feelingu' FS5-ului este scurs din două mici surse cum ar fi: Pe de o parte te simți important la bordul unui avion, când toată lumea zbiara din turnul de control lozinci ca :

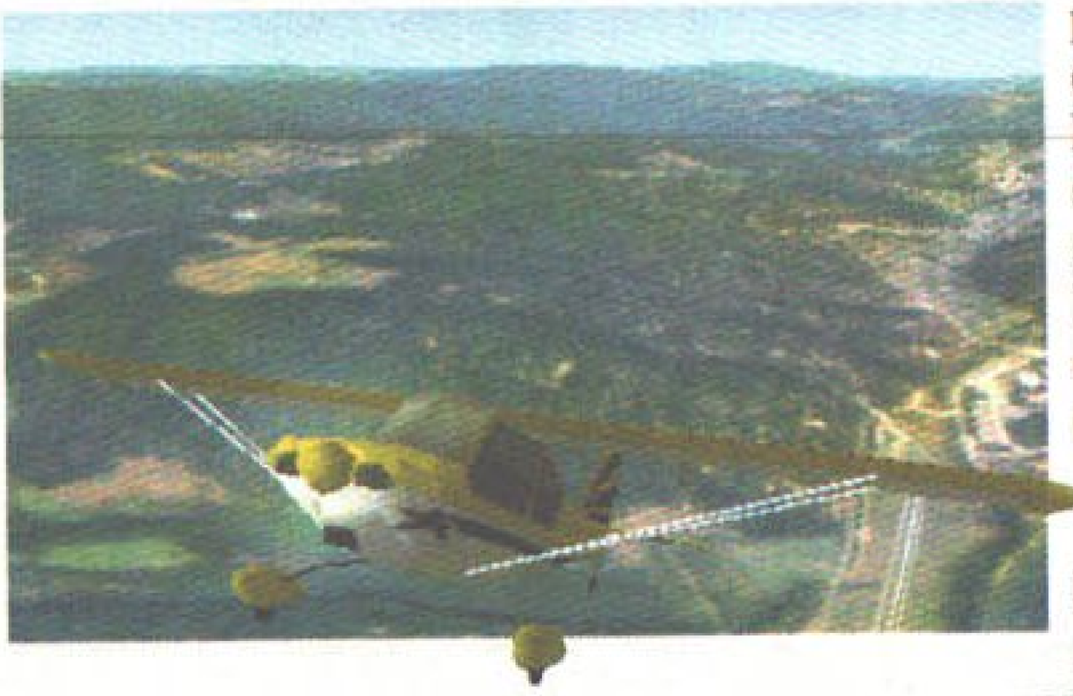
"Paris -ORLY- Information Alpha 18:00 zulu Weather - Scattered 9700 - Visibility >40 mi Temperature +057F - Winds calm - Altimeter 30.15- Landing departing runway 02L- Advise controller on initial contact you have Alpha". Din păcate acestea sunt scrise pe ecran, și tot jocul nu auzi nici o voce. În plus, toată cartea jocului de 304 pagini, îți prezintă pe lângă banale lecții și sfaturi, cum că toate aeorporturile sunt redate după forma și caracteristicile reale, cum că nu există nimic care să le fi scăpat. Multitudinea de funcții de orientare, balize, radio(fără sunet), ș.a.m.d. te face să te simți important. De cealaltă parte există un feeling în momentul zborului propriu-zis, avionul având un sistem neobișnuit de ghidare, pe care trebuie tot timpul să-l stabilizezi, dându-ți de furcă și făcându-ți un fel de nervi (kinda feeling). Asta are și un alt aspect, deoarece afară, adică pe geam peisajul nefiind tocmai atractiv, jocul se reduce la o bătălie între girosop și cursoare (maus, etc).

UNA PESTE ALTA

Una peste alta, ideea este lăudată de noi, realizarea lăudată doar de ei. Este atât de real încât, dacă te prabușești în apă, te lovești la fel ca de un bloc, ricoșând din suprafața apei ca de pe mozaicul albastru (hm...da' dacă nu era apă acolo?), într-un sunet de nucă în perete. Acestea fiind zise aștept criticile fanilor Microsoft FS5 pe care-i invit să citească partea a doua...

FLIGHT
UNLIMITED

De cealaltă parte, **Looking Glass Technologies**, o firmă mică, care a răsărit într-o combinaţie cu ORIGIN, în 1993, la jocul ULTIMA UNDERWORLD, şi apoi mai târziu în SYSTEM SHOCK (1994), reapare în aprilie 1995 cu un simulator de zbor care concurează din start cu MS Flight. Este vorba de Flight Unlimited, un joc care de la prima versiune s-a arătat ca cel mai realist simulator de zbor existent, fabricând noi standarde pentru cei care au mai făcut şi care mai aveau de gând să facă jocuri de acest gen. De ce concurează, care sunt termenii pe care cele două producţii în domeniu şi-i dispută şi care este rezultatul,(în viziune **GAME OVER**) veţi afla în cele ce urmează.



UNLIMITED?

Totul a început cu "dissatifacţia" celor de la Looking Glass, în 1992, în ceea ce priveşte simularea de zbor, pe calculator. Seamus Blakley un măreţ fizician şi un experimentat pilot, fusese tocmai angajat la LG. Discuţiile din pauza de masă şi din barul de vis-a-vis au decurs în proiectul "Flight". Astfel, datorită acestor "băieţi" la care problema nu se mai pune " cum facem aia" ci , ÎN PRINCIPAL, "ce mai facem?" - lucru demonstrat chiar în sistemul de credits, s-a realizat cel mai perfect simulator de avion, pe calcularor (IBM-PC), pe care eu l-am văzut. Scopul principal al FLIGHT UNLIMITED-ului, nu este cel de a reda cât mai real complexitatea pilotării avionului, ci de a transmite cât mai exact sentimentul senzaţional al zborului. Toată teoria mişcării în fluid, toată aerodinamica şi fizica necesară simulării în condiţii reale a plutirii şi direcţionării unui corp în aer, constituie părţi fundamentale a Flight-ului. Aici avionul are formă, greutate, eleroane, e.t.c., elicea taie aerul pe care îl împinge spre avion după anumite curbe, fiecare pală de vânt contează şi există frecare. Din acest punct de vedere cei de la Looking Glass ne asigură că nu se poate mai bine. Toate aceste lucruri, sunt explicate foarte bine în manualul jocului, pentru a putea înţelege principiile de zbor. Sunt descrise tehnici, terminologii şi chiar sentimente pe care le ai şi pe care nu poate să le redea nimeni altfel decât zborul însuşi. Îţi explică când trebuie să te relaxezi, şi când să încordezi muşchii, la g-uri dife-rite. În plus, cartea mai conţine şi o serie de lecţii, pentru manevrele fundamentale, şi pentru exerciţiile acrobatice.

SISTEMUL DE LECŢII

Lecţiile de "pilotaj" din FLIGHT UNLIMITED, sunt de-a dreptul uimitoare. Se începe la tablă, se trece apoi în carlingă, vezi o demonstraţie dublată de o voce explicativă, iar apoi, tot cu instructorul lângă tine, execuţi mişcarea până-ţi reuşeşte. O bine meritată diplomă te aşteaptă la fiecare lecţie reuşită. Ţi se explică cum se pre-găteşte o manevră, cum trebuie să calculezi energia de care dispui. Există două feluri de energie, una pe care o acumulezi câştigând altitudine, şi alta luând viteză (potenţială şi cinetică). Le poţi converti dintr-una într-alta, şi, odată ştiut acest lucru, priveşti deja altfel zborul. (La modelele echipate cu un motor, acesta are rolul de a "pune" energie în avionul tău). În acelaşi timp, ai explicate toate fenomenele atmosferice care influ-enţează zborul şi cum se acţionează în fiecare dintre ele.

REALISM

Iată-ne ajunşi la problema care doare cel mai tare. Cât de real este FLIGHT UNLIMITED, şi ce rost are el când există MS FLIGHT? Nu vreau să fac nici o discriminare, articolul de faţă se vrea doar o prezentare într-un slab spirit competitiv, dar există ceva care mă distrează şi mă înspăimântă în aceeaşi măsură. Cum au reuşit cei de la Microsoft, "liderul mondial în programare", să evolueze până într-atât cu simulatorul lor de zbor,(pe parcursul a 5 versiuni în cam tot atâţia ani), dacă sistemul de credits (prezentarea producătorilor) din FLIGHT se dovedeşte a fi mult deasupra întregului MSFLIGHT. Pe deasupra mai scrie şi mare : "As Real As It Gets". Păi, stimate cititor, care mă vei contrazice spunând că "Dacă nu era Microsoft.... bla, bla" , îţi sugerez doar să priveşi, pe rând cu îngăduinţă. Eram la capitolul realism. Am mai punctat de-a lungul articolului elemente ce construiesc "adevărăţeala" FLIGHT-ului, dar voi mai spicui câteva, ca să nu rămân decoperit, restul e de la sine:

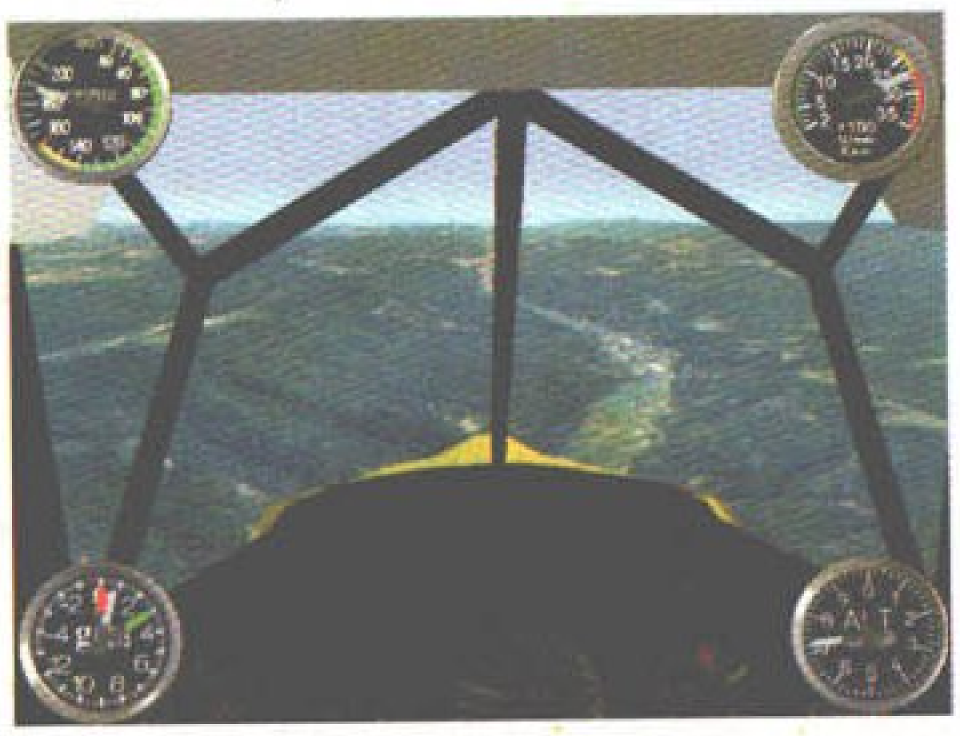
-Este primul, şi singurul simulator, care interpretează avionul ca un corp, nu ca o "funcţie de taste".

- Peisajul de care dispui este cel mai realist peisaj redat vreodată de calculator. Nu ştiu cât au stat cocoţati prin avioane sau pe satelit, dar a ieşit ceva ce nu visam.

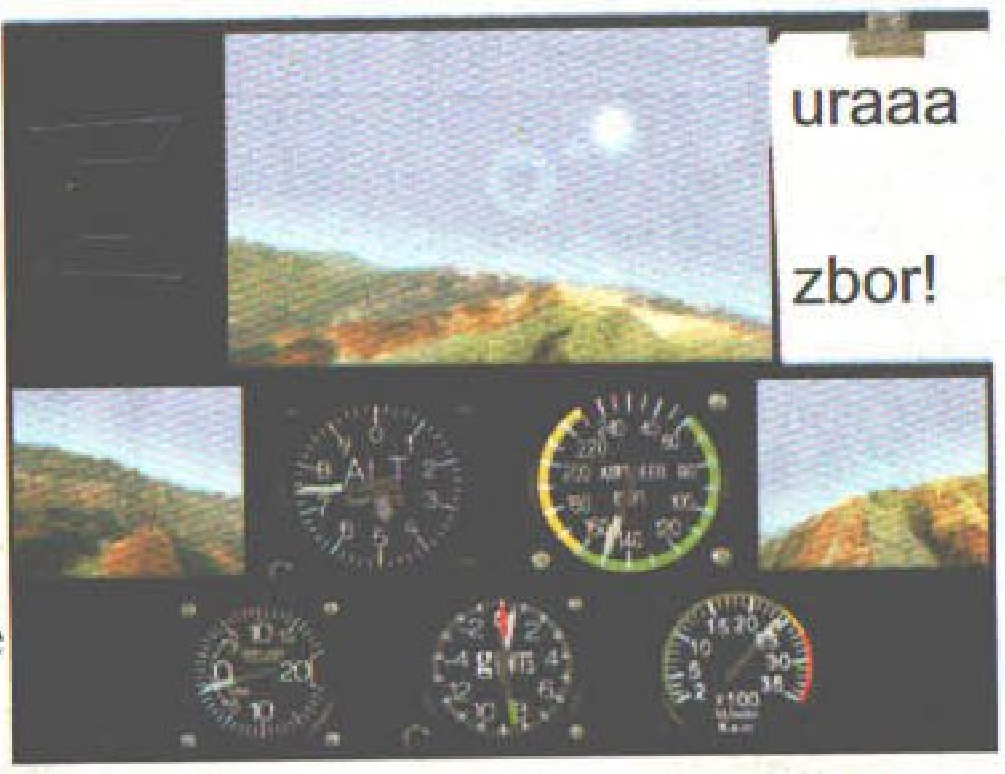
- Îţi intră soarele-n ochi, vezi sau nu aparatele de zbor, poţi să-ţi selectezi cât de înceţoşat e afară, şi multe altele.

- Începând cu "meniul", care este un alt element de originalitate şi care-ţi dă emoţiile pe care le ai ÎNAINTE să te sui în avion e.t.c. şi terminând cu sunetele, am toate motivele să pledez pentru Looking Glass. JOS PĂLĂRIA! Când intri în picaj, de la o anumită viteză se aude şuieratul ăla de "bombă", sunetele din FLIGHT UNLIMITED nu sunt monotone, ai speach, şi în FBO (aşa zisul meniu), se aud zgomote, că dacă nu eşti atent, rişti să te uiţi pe geam. În plus, hai să comparăm cum se aude din planor? Unde este "Real"-ul din MS Flight, când toată frumuseţea planorismului, este să asculţi şi să te baţi cu vântul? O ultimă comparaţie, privind ceea ce au înţeles părţile, aici combatante, printr-un simulator de... flight,:

Dacă în MS Flight pilotezi, în FLIGHT UNLIMITED, zbori.







Avion cu motor... Du-mă la calculator

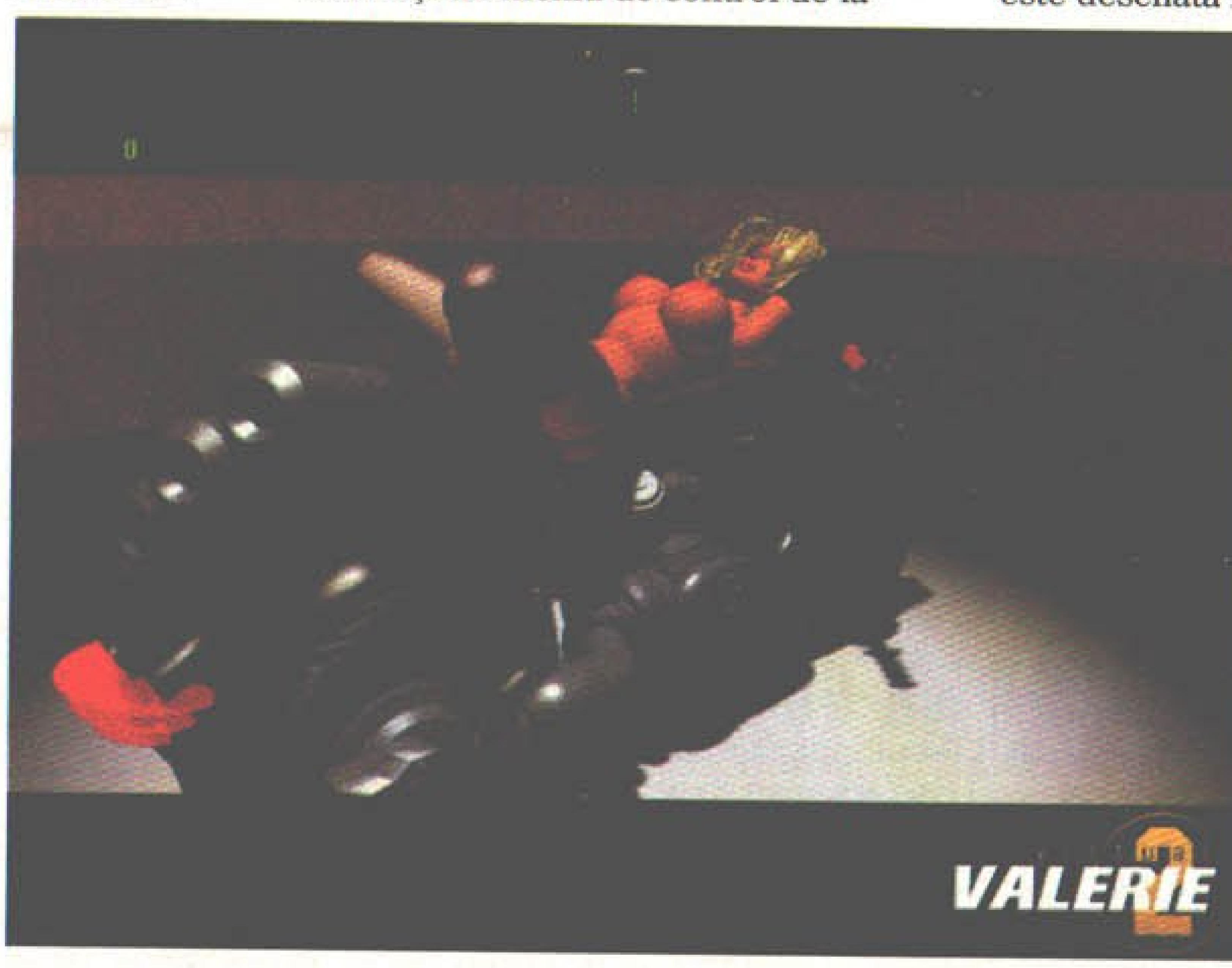
virtual VALERIE 2

de B. Bugs & Bubble

Evoluția PC-urilor și a sistemelor multimedia a indus și o dezvoltare a softului ca și a programelor de "entertainment". Dintre acestea, un salt major l-au înregistrat și cele destinate adulților, așa-numi-tele "X-RATED". Dacă acum câțiva ani, ideea, nu putea fi pusă în practică din lipsa posibilităților de ordin tehnic, cu timpul, lucrurile s-au schimbat. Începând cu câteva poze, care au fost apoi animate pentru câteva secunde (Mandy), trecând prin programe de genul Simsx (în care apare puțină interactivitate) sau de genul Sextris, Porntris, Mozaik, Teresa, Vida-X etc. (în care joci pentru un anumit „scop") s-a ajuns, odată cu pătrunderea pe piață a CD-ROM-ului, la adevărate filme și programe interactive.

Un asemenea program interactiv este și VIRTUAL VALERIE 2, ce pare a fi un "remake" 1995 a jocului SIMSX, scopul fiind să-ți de-monstrezi calitățile de amant virtual. Jocul este structurat pe trei capitole desfășurate în trei decoruri diferite, fiecare capitol având mai multe nivele. Trecerea de la un nivel la altul se poate face cu ajutorul unui meniu, însă există și anumite nivele la care nu se poate ajunge decât prin realizarea unui anumit scor.

Numărul punctelor reali-zate poate să scadă, scorul având totodată și rolul unui "termometru" al acțiunii, care se realizează cu ajutorul mouse-ului, având la dispoziție câteva obiecte virtuale (printre care și o mână) și un cursor. Punctele de interes din imaginea respectivă sunt puse în evidență prin apariția intermitentă a unor spoturi. Plasarea mâinii deasupra spotului, atunci când acesta apare, duce la creșterea așa-zisei temperaturi. Mai există și un meniu de control de la care se pot alege diferite variațiuni, mai mult sau mai puțin inspirate. Odată un nivel terminat, se face automat trecerea spre următorul, bineînțeles după o anumită pauză. Dacă sunt completate toate nivelele unui capitol se trece la parcurgerea următorului. De remarcat că jocul nu se termină decât la dorința utilizatorului. Din punct de vedere grafic, jocul nu este o capo-doperă, la cele 256 de culori în 640x480. Eroina (Valerie), nu este desenată foarte realist, aducând mai degrabă aminte de o păpușă, formele fiind puțin exagerate. În ciuda acestui fapt, Valerie, nu face o proastă impresie, producătorii imbinând cu destul de mult succes virtualitatea cu sex-appeal-ul.



Sunetele, bine realizate, au o contribuție însemnată la crearea atmosferei, deși există momente în care su-netele se suprapun sau se repetă anormal. Pentru cei mai insistenți, producătorii au rezervat și niște nivele secrete.

Accesul la aceste nivele se poate face fie prin joc cinstit, fie prin redenumirea unor fișiere. (Ex.: BB3 <-> GTF1)

Acestea fiind zise, nu ne rămâne altceva de făcut decât să vă prezentăm CTC-ul nostru!

69

- sunete bine realizate
- nivele secrete

- număr redus de culori
- animație slabă
- foarte impersonal

GAME OVER ctc

	65%
	70%
	65%
	?

ASHRAF

F+P	Elbow lunge (or F D+P)
F F+P	Lunging overhead punch
F D F+P	Forcefield push
F B+K	Handstand kick
F B P	Punch combo
F U+K	Double air round
F FU+P	Overhead throw
F+P P P P	Running multi-punch combo
B F+P	Chakra ball
B P	Underhand punch
F F+P D B+K	Combo
FD+P	Backbreaker (close)
F BD+K	Foward flip kick

CYBEN

F+P	Shock attack
U+P	Flying drop attack
P+(F B)	Lunge punch & spin
D+P	2-hit swing punch
D+K	Swing kick
F F+P	4-hit cyclical punch
B F+P	Flying torpedo attack34
F F+K	Roundhouse kick
F B+K	Handstand kick and roll

JAKE

B F+P	Uppercut
F B+P	3-hit combo
F D+K	Sweep kick
F D+P	Hammer punch
F D+P	Face throw
F F+K	High kick
F F+P	Headbutt
P P K	3-hit combo
F->B+P	Body press
F->B+P	4-hit combo
F+P+(B F B F)	4-hit forward and spin punch combo

KIKO

B F+P	Throw star
B B+K	Defensive kick
B B P	3-hit combo: 2 punch, 1 kick
BD+P	Knee throw
B F+K	Drop kick
BD+K	Handstand face kick
F D+K	Split kick
F+P	Power punch
F F+P	Double knee slam
F F+K	Lunge kick
F+K	Knee kick
K K	Triple kick

MAGNON

FD+P	Upward lunge roll
F F K	Earthquake stomp
UF+P	Power punch
B F+K	Magma breath
B F+P	Cycle punch combo
F F+P	Uppercut double-punch
B+K	Crushing hug
FD+P	Leg toss
D+K	Leg stomp

SHEBA

F B+K	Foot charge
F+K	Face rake
B+K	Backwards cartwheel
F B+K	Throw opponent
F B+P	Takedown
D+P	Sweep punch
F F+K	Handstand kick and throw
B F+K	Hop roundhouse
B F+P	Punch kick combo
F B P	4-hit punch
F D+K	Double leg takedown
F BD+K	Leaping attack

SIREN

F+P	Flip/take down opponent
F F+K	Rolling kick
U+P	Telekinetic throw
BD+P	Judo throw
P F+P P	3-hit punches
P F+P B+K	2 punches, 1 roundhouse
F+P B+K	Roundhouse kick
D F+P B	2-hit punch

VENOM

B F+K	Leg throw
F F+K	2-hit combo
F+P	Lunge punch
F B+P P P	Spinning punch combo
B F+P	Acid spray
B F K	Leg grab and toss
P+(F B F B)	Combo attack and back toss
F D+P	Overhead throw
F D+P	Chewing attack (sau F BD+P)
F+P B+P	4-hit combo

FLASHBACK

JAGUAR, COMBEL, ANTIC, NOLAN, ARTHUR, SHIRYU, RENDER, BELUGA

redacția:

Dan RĂDULESCU director de redacție
Daniel BUHĂNIȚĂ director tehnic
Răzvan JIANU critic de nespecialitate
Ștefan ZAMFIR complice
Andrei FÂNTÂNĂ șef de director
Paul FRICIU adjunctul

Editat de **EXIM - TURIN srl;** Tel. 621.5560 / Fax. 322.6165; ISSN 1224-2403
Adresa redacției: București, str. Agricultori, nr.119-121. bl. 82 Călărași, ap. 13, sector 3. ROMÂNIA
E-mail: roger@hot.dsp.pub.ro WWW: http:// hot.dsp.pub.ro/~roger/gameover.html